Steve Jackson és Ian Livingstone

A GYÍKKIRÁLY VISSZATÉRÉSE

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

A GYÍKKIRÁLY VISSZATÉRÉSE

Írta: Paul Partington

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Return of the Lizard King

Fordította
bag, Hullgrim és Loriana

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Végh Dániel

Borító szerkesztés
runner

Végh Dániel illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Paul Partington, 2010
Illustrations © Végh Dániel, 2019
Hungarian |z| Zagor.hu, 2019

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
16

Háttértörténet
18

A Gyíkkirály visszatérése
24

Bevezetés

Ennek a könyvnek Te vagy a hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével óriásokkal és szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz, csatázz. Nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed is.

Játék és regény egyszerre, amit a kezedben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe belebukni is lehet, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

Így hát ezt a könyvet ne úgy olvasd, ahogy azt megszoktad. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a magad igénye szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, máshová lapozol, mint amikor elbújnál előle.

Barbár harcosok, varázslók, szörnyetegek, törpék népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahhoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a mindennapi élethez is: ügyesség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várd a nehézségeket.

És szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserben hagy.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 16. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával. Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj két kockával, és az eredményhez adjál 12-t, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, és 6-ot adj az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire vagy szerencsés ember.

A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőséged, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

MENEKÜLÉS

Bizonyos oldalakon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnak. Ám ha megfutamodsz, menekülés közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pontot kell levonnod). Ez a gyávaság ára. Ám a szokásos módon ilyenkor is hasznát veheted a SZERENCSÉNEK (lásd később). De csak akkor menekülhetsz, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egyszerre egynél több lénnyel kerülnél összeütközésbe, mindig közöljük veled a harcra vonatkozó utasítást az adott pont alatt. Néha egyszerre kell velük megküzdened, néha meg mindegyikkel külön-külön.

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetekben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod alakulásában (az erre vonatkozó utasítást az adott fejezetpontok alatt megkapod), a SZERENCSÉDRE is számíthatsz, hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZERENCSÉRE számítani kockázatos, és ha *bal*szerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

SZERENCSÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj két kockával! Ha a kapott szám nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy *tedd próbára a* SZERENCSÉD. Minden alkalommal, amikor *próbára teszed* SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A SZERENCSE *használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebeztél, vagy csökkenteni annak a sebnek a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha *bal*szerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha szerencséd van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást.

1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor *próbára teszed* SZERENCSÉD!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve, ahol erre más utasítást kapsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszertartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *tedd próbára* a SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb tárgyakkal kezded, ám utad során lehetőséged lesz új tárgyakat találni vagy vásárolni. Van egy kardod és egy bőrvérted. Hátizsákodban tartod élelmedet és azokat a kincseket, melyeket utad során szerezhetsz.

Emellett magaddal vihetsz egy palackkal a Varázsitalból, amely segít rajtad kutatásod során. A következő palackok bármelyikét választhatod:

Az Ügyesség Itala – kezdeti értékére állítja vissza **ÜGYESSÉG** pontjaidat.

Az Erő Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza **ÉLETERŐ** pontjaidat.

A Szerencse Itala – *Kezdeti* értékére állítja vissza **SZERENCSE** pontjaidat, és 1 ponttal növeli *Kezdeti* **SZERENCSÉDET**.

Ezeket az Italokat bármikor felhajthatod kalandod során. Minden üveg *egy* adagnyi folyadékot tartalmaz, azaz kalandod során egyszer visszaállíthatod velük a megfelelő képességet a *Kezdeti* értékére. Amennyiben így teszel, azt jegyezd fel, és arról se feledkezz meg, hogy a három Italból csupán *egyet* vihetsz magaddal az útra, úgyhogy válassz megfontoltan!

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Ez a kaland igen veszedelmes. Könnyen meglehet, hogy az első próbálkozás során elbuksz majd. Jegyzetelj, és készíts térképet, miközben felderíted a helyet – ez felbecsülhetetlen értékűnek bizonyulhat a további próbálkozásaid során, és nagyban megkönnyítheti számodra, hogy gyorsan a még fel nem fedezett részekhez érkezz.

Óvatosan bánj a SZERENCSÉDDEL, hacsak egy adott fejezetpont nem szólít fel kifejezetten arra, hogy tedd azt próbára. A harc során csak olyankor hagyatkozz rá, amikor az életed múlna rajta, és az ellenfeled is megéri a fáradtságot. Ne feledd, SZERENCSE pontjaid igen értékesnek bizonyulhatnak a későbbiekben!

Vezesse hát lépteidet Libra, és elmédet Hamaskis, bátor kalandozó!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

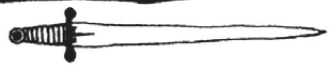
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*

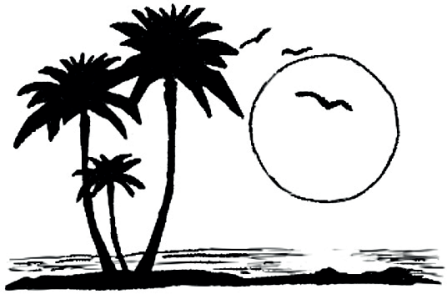
Háttértörténet

Feketehomok kikötő nem éppen az a város, amit az ember először meglátogatna, ha pihenésre vagy nyugalomra vágyik. Gregor barátod Sárkány Foga nevű fogadója ugyanakkor éppen a Tolvajok Városában található, és úgy döntesz, hogy ideje meglátogatnod őt. Gregor örömmel fogad, már-már túlontúl boldogan ajánl fel egy helyet jutányos áron, ahol eltöltheted az éjszakát – valamikor ti ketten együtt kalandoztatok tengereken, nem egyszer mentetted meg az életét!

Gregor javasol néhány megtekintésre érdemes – és biztonságosabb – látnivalót, így eltöltötök némi időt a helyi sportnevezetességnek számító, botokkal és bőrlabdával játszott Öböl-labda mérkőzések megtekintésével, valamint megnézitek Azzur Nagyúr palotáját is. Mivel leginkább a virágoskerteket szereted, le vagy nyűgözve, micsoda gyönyörű ligetet lehet találni még ilyen gonosz helyen is. Különösen a Fekete Lótuszok nyűgöznek le, de Gregor óvatosságra int a Levélbestiák miatt, akik e virágokat őrzik – a három bokor, ami vadállatra emlékeztet, akkor kel életre, amikor a Fekete Lótuszt veszély fenyegeti.

Egy hosszú napi bolyongás után térsz vissza a Sárkány Fogába, ahol a szolgák nagyon izgatottak. Gregor megnyugtatja őket, és elmondják, hogy Nikodémusz, a nagy varázsló tette tiszteletét a fogadóban. A szolgák szerint egy szellemkép jelent meg előttük, aki Nikodémuszként azonosította magát, és azt parancsolta, hogy azonnal járulj elé. Nikodémusz csak ritkán folyik bele a külvilág történéseibe, és sosem kéri embertől azt, hogy látogassa meg. Valami nagyon komoly dolog miatt akar látni téged, ezért útbaigazítást kérsz Gregortól, hogy eltalálj a varázsló házához. Az Éneklő Híd felé mutatja az utat – Nikodémusz egy kunyhóban él a híd alatt.

Könnyen megtalálod az Éneklő Hidat a suttogó zaj miatt, ami a hídon függő koponyáktól ered. Megkeresed a lépcsőt lefelé, és hamarosan egy faajtó előtt találod magad. Kopogsz az ajtón, ami kitárul, és egy ősz hajú és szakállú, fekete talárt és csúcsos süveget viselő, őrült kinézetű fickó bukkan föl mögötte. Tudni akarja, miért háborgatod Nikodémuszt, de mihelyt bemutatkozol neki, megnyugszik, majd kelletlenül beinvitál és hellyel kínál. Amikor elfoglalod az ülőhelyet, a varázsló elmeséli a Gyíkkirály történetét.



A Gyíkkirály szigete

Csak néhány év telt el azóta, hogy az Osztriga-öböl halászait rettegésben tartották a Gyíkemberek, akik a közeli Tűz-szigeten éltek. A Gyíkembereknek rabszolgákra volt szükségük, hogy a bányáikban dolgoztassák őket a szigeten, úgyhogy a halászokat elhurcolták, hogy munkára kényszerítsék őket. Sokan meghaltak, és helyettük újakra volt szükség, ezért egyre több halászt hurcoltak el. A rémuralom akkor ért véget, amikor egy bátor kalandozó áthajózott a szigetre, átküzdötte magát a börtönlakókig, ahol ádáz küzdelemben megölte az önjelölt Gyíkkirályt. Ez nem volt könnyű feladat – a Gyíkkirályt egy borzalmas elméjű parazita, a förtelmes Goncsong irányította, akit csak a mágikus Lángpallossal lehetett elpusztítani. Az Osztriga-öbölben terjedő pletyka szerint egy majom segítette a kalandozót a harcban. Akárhogy is történt, a Gyíkkirály elpusztult, és a halászok kiszabadultak, hogy folytassák az életüket ott, ahol abbahagyták.

Szóbeszéd

Az Osztriga-öböl halászai békésen éldegéltek az utóbbi években, de az a hír jutott a fülükbe, hogy a kalandozó talán mégsem pusztította el teljesen a Gyíkkirályt. A Gyíkkirály papja, a hatalmas Kétfejű Gyíkember magával ragadta a mestere testét, és délre menekült. Ott talált néhány barlangot, amit Troglodíták laktak, akik a Gyíkemberekhez hasonló, de azoknál kisebb és ostobább lények. Gyorsan leigázta őket, majd elkezdte életre kelteni a Gyíkkirályt.

A kristálygömbön át

Nikodémusz elmeséli neked, hogy eljutottak hozzá bizonyos pletykák, amik mostanság érték el Feketehomok kikötőt – a part mentén kereskedelem folyik, portékák és hírek egyaránt gazdát cserélnek –, és távollátó képességét is felhasználta, hogy megtudja az igazságot. A varázsló attól tart, hogy a Gyíkkirály új életre kelt, és most még hatalmasabb, mint korábban. Magáénak tudhatja a Troglodita-hordákat, és még több Gyíkembert toboroz – jelenleg nagyjából csak egy tucatnyian lehetnek –, és amikor készen áll, az első célpontja Osztriga-öböl lesz, de nem valószínű, hogy megáll ott, hogy bosszút álljon azokon, akik menekülésre késztették. Az egész part, talán még Feketehomok kikötő is, az Élőholt Gyíkkirály fenyegetése alatt áll. Úgy véled, Nikodémusz e veszélyt érezve akar beavatkozni az eseményekbe. A varázsló elmondja, hogy itt az idő a cselekvésre. A Gyíkkirálynak jelenleg kicsi a hadereje, egy magányos kalandozó el tud jutni a barlangokig, hogy elpusztítsa az Élőholt Gyíkkirályt. Téged jelölt ki a feladatra, és egy ilyen felkérést nem utasíthatsz vissza.

Az éjszaka gyorsan elröpül, ahogy hallgatod a varázslót, és kora reggel már az előtted álló küldetésre készít fel. Nikodémusz elmondja, hogy a Troglodíták, akik a külső barlangot őrzik, ostoba teremtmények, és nem jelentenek nagy veszélyt, hacsak nem futsz bele a sámánjukba. Ha továbbhaladsz befelé, több ádáz Gyíkemberbe ütközöl majd, talán még a papba is belefutsz, akik mind védelmezni fogják az Élőholt Gyíkkirályt. Úgy gondolja, a Gyíkkirály még mindig sebezhetetlen bármilyen fegyver által, kivéve a Lángpallost, de gyanítja, hogy az Osztriga-öböl halászainál még mindig lehet egy ilyen fegyver.

Hogy időt nyerjetek, Nikodémusz az Osztriga-öbölbe teleportál, ahol a halászok talán több információval szolgálhatnak. Megkérdezi, nálad van-e minden felszerelés, mielőtt kezet ráznátok, és sok szerencsét kíván. Miközben varázsol, a szoba forogni kezd körülötted, és kisvártatva egy homokos parton találod magad. Körülnézel, majd egy falut pillantasz meg a távolban a parton, ami feltehetőleg az Osztriga-öböl. Elindulsz, hogy bemutatkozz a halászoknak.

Osztriga-öböl

Osztriga-öböl lakói nagyon örülnek, amikor elmondod nekik a küldetésed célját, és nem tart sokáig, mire találsz valakit, aki úgy tűnik, tudja, mi folyik itt. Jerryként mutatkozik be, és megmutatja, merre találhatók a barlangok, ahol az Élőholt Gyíkkirály lakik. Odébb vannak lefelé, délre a parton, egy kissé beljebb az öböltől. A barlang bejáratát könnyű megtalálni, mivel ő maga már átkutatta a környéket, és jeleket hagyott, hogy újra megtalálja. Most már tudod, hogy merre vannak a barlangok. Kalandod elkezdődött!

És most lapozz!

1.

Jerry elmondja, hogy van valamije, amit talán hasznosnak találsz, és elvezet a kunyhójához, ahol felnyit egy csapóajtót, és egy lángoló pallost emel ki onnan – a Lángpallost! Elmondja, hogy ez ugyanaz a kard, ami első alkalommal is végzett a Gyíkkirállyal. A kalandozó elrejtve találta rozsdás késnek álcázva, de átlátott a trükkön, és rájött, mi is az valójában. Dobog a szíved, ahogy elveszed a Lángpallost, és megígéred, hogy visszahozod, ha beteljesítetted a küldetést. A halászok, akik körétek gyűltek, erre izgatottan kiáltanak fel, és bizonyosnak érzed, hogy sikerrel fogsz járni.

A Lángpallos nagyon hatásos a Gyíkemberek – beleértve az Élőholt Gyíkkirályt is –, és más hüllők, mint az Óriásgyíkok és dinoszauruszok ellen. Minden alkalommal, amikor ilyen teremtmény ellen harcolsz, dobhatsz egy kockával. Ha 1–4 közt dobsz, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot ellenfeledtől a szokott módon. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, akkor 3 ÉLETERŐ pontot vonj le ellenfeledtől. Jegyezd fel az összes pontot, amennyi sebzést a Lángpallos okozott. Amikor eléri a 30 pontot a sérülések összege, elveszíti varázserejét, és hagyományos karddá változik vissza. Okosan használd a Lángpallost! Hacsak nincs tényleg szükséged rá, jobban teszed, ha inkább a hagyományos kardodat használod.

Úgy döntesz, éppen itt az ideje, hogy elkezdd a küldetésedet, és felkészülsz arra, hogy alászállj a barlangba. A halászok és feleségeik jó szerencsét kívánnak az előtted álló kalandhoz.

Jerry elmondja, hogy kétféle módon juthatsz el délre a barlangokhoz, amit a Gyíkemberek most elfoglaltak. Mindkettőnek megvan az előnye és a hátránya.

2

Egy kincskereső hajó éppen ma indul Feketehomok kikötőből dél felé. Lehet, hogy egy napon belül kiköt az öbölben, ahol a barlangok találhatóak. Fizethetsz az útért, de minthogy nincs aranyad, jobb híján fel kell ajánlanod kardforgató szolgálataidat a hajóskapitánynak. De akár mehetsz gyalog is a szárazföldön, ha követed a part vonalát, míg oda nem érsz a barlangokhoz. Ez két-három napot vesz igénybe. Ha megpróbálsz a kincsvadászok hajójára elszegődni, lapozz a **357**-re. Ha inkább gyalogosan indulsz útnak, lapozz a **153**-ra.

2.

A Kentaur feléd ront, és hamar odaér kitartott lándzsájával:

Kentaur	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

A Kentaur túl gyors ahhoz, hogy *elmenekülhess* előle. Ha legyőzted, lapozz a **193**-ra.

3.

Belépsz a dzsungelbe, ami nem túl sűrű, és elég jól átlátsz a fák között. Körülnézel, és egy látszólag elhagyatott fakunyhót pillantasz meg odébb az ösvénytől. Ha be akarsz nézni a házikóba, lapozz a **152**-re. Ha továbbmennél délre, lapozz a **76**-ra.

4.

Sikerül kiugranod az útból, mielőtt a folyadék rád fröccsenne. Ha még nem tetted, összetörheted a kék urnát – lapozz az **285**-re –, vagy pedig a zöldet – lapozz a **311**-re. Máskülönben a szemközti falon nyíló ajtón keresztül elhagyod a termet – lapozz a **322**-re.

5.

Átpréseld magad a nyíláson, és egy apró szobában találod magad, amelynek közepén egy kisebb állványon egy vörösréz sisakot pillantasz meg. Ha felpróbálod a sisakot, lapozz a **312**-re. Ha inkább visszatérsz az alagútba, lapozz a **72**-re.

6.

A barlang szélénél lopakodsz közelebb hozzájuk, és már majdnem eléred a teremtményeket, amikor belerúgsz egy kőbe, ami zajt csap. Megpördülnek, hogy lássák, mi okozta a zajt, és azonnal észrevesznek. Viselsz-e egy zöld ruhát? Ha igen, lapozz a **75**-re. Ha nem, lapozz a **329**-re.

7.

Felhúzod az íj idegét. A dinoszaurusz a legnagyobb célpont, úgyhogy úgy döntesz, hogy a nagy vadállatra célzol. Dobj két kockával! Ha az összege egyenlő vagy kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **167**-re. Ha az összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **345**-re.

8.

A Pap gonosz harcos, és nehéz lesz legyőzni.

Kétfejű Gyíkember Pap ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

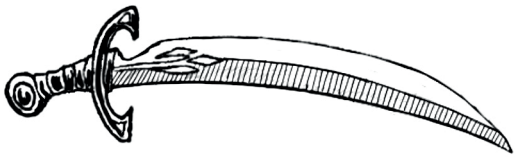
A bot, amit a Pap a kezében forgat, tűzlabdát lövell ki. Minden Harci Körben dobj egy kockával, és ha az eredmény 1 és 4 között van, a lövedék eltalál, és a Kör kimenetélétől függetlenül vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha a 5-öst vagy 6-ost dobsz, a tűzgolyó nem talál el. Ha győztél, lapozz a **359**-re.

9.

Ahogy a fák végül lezárják a fövenyt, az út a dzsungelen át keletnek, a szárazföld felé kanyarodik. Ahogy a lombok összezárnak a fejed fölött, a keskeny kis csapásra nem sok napfény szűrődik le. Nemsokára egy barlang bejáratához érkezel. Ha lemászol, hogy felderítsd a járatot, lapozz a **181**-re. Ha inkább továbbhaladsz az ösvényen, lapozz a **210**-re.

10.

Ahogy a nyakéket felhelyezed, a majom azonnal életre kel! Végigkarmolja a nyakadat és rád köp, mielőtt le tudnád szakítani magadról. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Magadat átkozva hagyod el a tisztást, és indulsz nyugatnak az öreg tölgy mellett. Lapozz a **208**-ra.



11.

A nyíl eltalál, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan rájössz, hogy a Troglodíták játszanak veled, így van egy kis esélyed a túlélésre. Rohanni kezdesz, ahogy újabb nyilat lőnek ki rád! Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5 között van lapozz, a **222**-re. Ha 6-ost dobtál, lapozz a **95**-re.

12.

Szerencsére egyik nyíl sem talált el. Segítesz eloltani a legénységnek a tüzet, és a hajó hamarosan maga mögött hagyja a veszélyt. Lapozz a **44**-re.

13.

Amikor kinyitod a ládát, sárga gáz párolog ki belőle, és nem tudod megállni, hogy ne lélegezd be. Azonnal köhögni kezdesz. Ha van nálad bármilyen ellenméreg, és meg szeretnéd inni, lapozz a **78**-ra. Ha nincs ellenmérged, vagy nem akarod használni, lapozz a **225**-re.

14.

Az alagút egy létránál végződik. Felmászol rajta, és egy elhagyatott barlangban találod magadat, melyből egy másik alagút vezet bal kéz felé, úgyhogy erre indulsz. Egy elágazáshoz érsz, ahol jobbra nézve egy óriási Kétfejű Gyíkembert látsz egy ajtónál őrködni. Úgy véled, hogy ebbe az irányba érdemes továbbhaladni, ezért megközelíted a teremtményt. Lapozz a **89**-re.

15.

A hurok elvéti a kilincset, de egy szikladarabot elkap a szobában, melyet véletlenül lerántasz az ajtón át. A szikla a fejedre esik – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Újra próbálkozol, és ezúttal a kötél a kilincset kapja el. Visszahúzod magad a szobába. Ha a bal oldali ajtóval próbálkozol, lapozz a **70**-re; ha inkább a jobb oldalival, lapozz a **350**-re.

16.

Ahogy követed az ösvényt, a fák lassan teljesen elfogynak, és nagy kiterjedésű mezőkhöz érkezel, melyeken jó tempóban tudsz keresztülvágni. Kora délutánra fordul az idő, amikor egy kisebb csoport faházat veszel észre a távolban. Utad egyenesen a házak közé vezet, ezért úgy döntesz, bemész a kis faluba, hátha akad a helyieknek valami értékes információjuk vagy valami használható eladó tárgyuk. Lapozz a **228**-ra.

17.

A csapás déli irányban vezet egy ideig, majd egy észak-déli irányú ösvény csatlakozik hozzá. Az északi iránnyal nem foglalkozva délnek haladsz tovább a barlangok felé. Lapozz a **248**-ra.

18.

Sajnálom – mondja a hang –, de nem hagyhatod el a szobát. Ekkor reszelő hangot hallasz, ahogy a falak elkezdenek összezáródni. Próbálod megállítani őket, de sikertelenül. Összelapítanak. Kalandod itt véget ér.

19.

A kígyók felszisszenek, és a Medúza kiüti a tükröt a kezedből. Menekülnöd kell a szobából. Lapozz a **27**-re.

20.

Ahogy körbebökdösöd a növényt, egy inda felvisít a váza tetején, és rád támad. Kardot rántasz, hogy megvédd magadat!

Inda	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Amennyiben két egymást követő Harci Kört is elveszítesz, lapozz a **389**-re. Ha győztél, lapozz a **114**-re.

21.

A férfi nem tűnik meglepettnek, ahogy a kardoddal rárontasz, inkább kissé szomorúnak. Ahogy a közelébe érsz, egyszerűen eltűnik, és te lefejeled a falat – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Átkozódsz, majd körbenézel a szobában. A gyertyákon kívül a szoba csupasz, és úgy tűnik, nincs kijárata. Viselsz-e egy réz karkötőt? Ha igen, lapozz a **105**-re. Ha nem, lapozz a **212**-re.

22.

Belesel a dobozokba, de semmi egyebet nem tartalmaznak döglött halon kívül, ami talán a teremtmény eledele lehet. Nem találtok semmi hasznosat, de magadhoz vehetsz 2 étkezésre elegendő halat, ha szeretnéd. Úgy döntötök, elhagyjátok a barlangot, és visszatértek a csónakhoz. Lapozz a **100**-ra.

23.

Ahogy az őrrel küzdesz, a Sámán egy varázslatot mormol el. Először a kardforgató kezed zsibbad el teljesen, majd hamarosan már semmit sem érzel. Lábaid gyökeret eresztenek a padlóba, és nem tudod őket mozgatni. A Sámán odalép hozzád, és védekezésre képtelenül kell eltűrnöd, hogy rituális kését beléd mélyessze. Kalandod itt véget ér.

24.

Elkapod a kötelet, és átlendülsz a mélység felett. Azonban csak félúton vagy, amikor a kötél elszakad. A verem alján landolsz (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot!), ahol felfedezed, hogy nem vagy egyedül. Lapozz a **199**-re.

25.

Sajnos nem – mondja a férfi. Át kell adnod két tárgyat a hátizsákodból, mégpedig abban a sorrendben, ahogy megtetszenek neki: ezüst tőr, nadragulya, íj és nyilak, élelmiszer. Húzd le a megfelelőket a *Kalandlapról*, majd lapozz a **340**-re.

26.

Egy bútor a fejednek csapódik, ahogy lehajolsz – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan felkapod a kulcsot, és bedugod a zárba, ezúttal sikeresen. Kinyitod az ajtót, és gyorsan bezárod magad mögött. Egy újabb alagútban találod magad, amin addig mész, amíg el nem érsz egy elágazáshoz. Lapozz a **117**-re.

27.

Ahogy csukott szemmel kifelé iszkolsz a szobából, a medúza hajában lévő kígyók lecsapnak rád. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ahogy az alagútba érsz, becsapod magad mögött az ajtót, és továbbhaladsz utadon. Lapozz a **61**-re.

28.

Az utolsó csapásoddal bezúzod a tükröt, és a Démon velőtrázóan felüvölt, ahogy szilánkokra törik a földön. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a Démon legyőzéséért! Úgy döntesz, hogy a tükör egy darabját magaddal viszed, majd elhagyod a szobát. Lapozz a **386**-ra.

29.

A mellvért kissé lötyög rajtad, de az oldalsó szíjakkal megfelelő méretűre tudod állítani magadon – nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Az új szerzeményed miatt nagy kedvvel folytatod tovább utadat az ösvényen. Lapozz a **16**-ra.

30.

A Ghoul érintésének az a tulajdonsága, hogy képes megbénítani, és az utolsó ütésével ezt meg is teszi. Bénultan nézed, ahogy a szörny a még élő húsodból kezd el lakomázni. Kalandod itt véget ér.

31.

A fák között nem vezet ösvény, de a keselyűket nem vesztve szem elől hamarosan egy tisztásra érkezel, melynek közepén egy embert látsz a földre kötözve. Elég rossz állapotban van, és eszelősen üvölt neked, hogy segíts rajta. Ha a megfosztva a keselyűket lakomájuktól kiszabadítod a férfit, lapozz a **123**-ra. Ha nem törődsz vele, visszatérsz az ösvényre, és továbbhaladsz délre, lapozz a **157**-re.

32.

A folyosó egy elágazásba torkollik, ahonnan jobbra egy durván megmunkált kőlépcső vezet lefelé. Bal kéz felé a folyosó folytatódik. Ha a lépcsőn ereszkednél le, lapozz a **255**-re. Ha balra fordulsz, lapozz a **94**-re.

33.

Követed a lábnyomaidat arra, amerről jöttél. Felmész a lépcsőkön, és felérve egyenesen haladsz tovább az alagútban. Lapozz a **94**-re.

34.

Az alakváltó összecsuklik utolsó csapásod után. Gyorsan átkutatod a maradék rongyait, és találsz 5 aranyat, valamint egy tő nadragulyát, ami egy mérgező növény. Magadhoz veszed őket, és az ösvényen továbbhaladsz dél felé. Lapozz a **265**-re.

35.

Felérkezel a lépcsők tetejére, és egy újabb járatra lelsz, melyen haladva egy elágazáshoz érkezel. Távolabb észreveszel egy méretes Kétfejű Gyíkembert, aki egy ajtó előtt strázsál. Valószínűleg ez az irány visz előre, ezért megközelíted a teremtményt. Lapozz a **89**-re.

36.

– Gyakran megfordulsz a Fekethomok Kikötőben. Szabadon távozhatsz – mondja a hang. A szemközti ajtó kinyílik, egy újabb alagutat feltárva. Egy pillanatig sem tétovázva elhagyod a szobát. Mögötted az ajtó hangos robajjal csapódik be újra. Követed az alagutat, és nemsokára egy ajtóhoz érsz a bal oldalon. Belülről semmilyen zaj sem szűrődik ki. Ha benyitsz, lapozz a **364**-re. Ha továbbmész, lapozz a **39**-re.

37.

A két Troglodita halott, azonban pillanatok alatt egy tucatnyi újabb bestia vesz körül, és hiába küzdesz bátran a harcban, végül a számbeli túlerő lever a lábadról, és eszméletlenre püfölnek. Lapozz a **85**-re.

38.

Amikor összetöröd a piros urnát a padlón, a tartalma – valamiféle átlátszó folyadék – kiloccsan a szobába. Ösztönösen megpróbálsz elugrani az útjából. Dobj két kockával! Ha az összeg azonos vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid, lapozz a **4**-re. Ha az összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **137**-re.

39.

Ahogy haladsz a folyóson, egyszer csak alig hallható kattanást hallasz, majd nyílvesszők suhannak feléd a falban lévő apró lyukakból. Viselsz pajzsot? Ha igen, lapozz a **251**-re. Ha nem, lapozz a **207**-re.

40.

A hajó kissé irányt vált nyugatnak, majd nemsokára újra délnek fordul. Az időjárás továbbra is kegyes hozzátok, így nagyon jól haladtok, a legénység pedig nagyon jó kedvvel teszi a dolgát. Mindez azonban hirtelen megváltozik, és a hajó egyszer csak veszélyesen előrebillen. Megkapaszkodsz a korlátban, hogy egyensúlyban tartsd magadat, és látod amint óriási csápok tekerednek a fedélzetre. Hamarosan eléd is tárul a csápok gazdája, egy Óriáspolip, mely táplálékra éhesen tátja ki a száját. A csápok megérzik a jelenlétedet, és megpróbálnak köréd tekeredni. Előrántod a kardodat, hogy megpróbáld kettévágni őket.

Csápok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Amennyiben két egymást követő Harci Kört is elveszítesz, lapozz a **171**-re. Ha te győzöl, lapozz a **374**-re.

41.

Habár a sisak meg van átkozva, az *áldott* gyűrű megvéd a hatásától. Boldog vagy új szerzeményed miatt, amiért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Elhagyod a szobát, hogy folytasd utadat a folyóson. Lapozz a **370**-re.

42.

Egy húzásra felhörpinted az ellenmérget, és azonnal jobban kezded érezni magadat, ugyanakkor a küldetésed befejezéséhez újabb adagot kell majd találnod. A mérgezett barlangokat átkozva eldöntheted, merre indulsz. Ha balra tartasz, lapozz a **352**-re; ha inkább jobbra, lapozz a **104**-re.

43.

Az alagút jobb oldali falába vájva egy szökőkutat pillantasz meg, melynek csapja egy százlábút formáz. Ha iszol a szökőkút vizéből, lapozz a **197**-re. Ha nem próbálkozol vele, és inkább továbbmész az alagútban, lapozz a **390**-re.

44.

Jókora távolságot tesztek meg dél felé. Az idő még mindig kedvező, és a legénységnek jó a kedve, ami egészen addig tart, amíg a hajó megbillen, és a kapitány elkiáltja magát, hogy a hajó ráfutott néhány nem látható sziklára. A hajó vészjóslóan bukdácsolni kezd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **262**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **398**-ra.

45.

Átlendülsz a verem felett, és biztonságban megérkezel a túloldalra, ahol továbbindulsz az alagútban. Lapozz a **43**-ra.

46.

A fűben letörlöd a Hobgoblinok vérét a kardodról. A veszekedésük tárgyát képező tárgy a tetemeik között hever – egy nyakék az, melyet zöld kőből faragtak, és egy majmot formáz. Ha a nyakadba akarod tenni az ékszert, lapozz a **10**-re. Ha visszamész az ösvényen, és nyugatnak haladsz tovább lapozz a **208**-ra.

47.

Melyik állatot engeded szabadon?

Az oroszlánt?	Lapozz a **158**-ra.
A sólymot?	Lapozz a **243**-ra.
A majmot?	Lapozz a **106**-ra.

48.

Éppen csak, hogy elbóbiskolsz, amikor a kapitány kiáltására riadsz fel. A hajót kalózok támadták meg! Felrohansz a fedélzetre, és látod, ahogy egy koponyát és két keresztbe tett lábszárcsontot ábrázoló zászlóval fellobogózott hajó közeledik felétek nagy tempóban. Néhány matróz nyilazni kezd felé, remélve, hogy ezzel eltérítik a kalózokat, de az továbbra is a nyomotokban van. Amikor mellétek ér, a kalózkapitány átordít a ti kapitányotoknak, hogy adja meg magát, és önként váljon meg értékeitől, vagy pedig elsüllyesztik a hajótokat. Kapitányotok gondolkodás nélkül utasítja vissza a felszólítást, mire a kalózok késekkel és rövidkardokkal felfegyverkezve már ugranak is át a hajótokra, hogy megtámadják a legénységet. Kettő közülük feléd közeledik, és előhúzod kardodat, hogy védd magad. A szűk fedélköz miatt egyesével kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kalóz	7	6
Második Kalóz	6	8

Ha győztél, lapozz a **331**-re.

49.

Átugrasz a falon, és lehajolsz az alakhoz, hogy megvizsgáld. Ahogy hozzáérsz, menten felugrik, és neked ront. Ez egy Goblin, aki gyanútlan utazókra leselkedve lapult a fal mögött, és most meg kell küzdened vele.

Goblin	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 4

Ha végeztél vele, lapozz a **182**-re.

50.

Miután a patkányok elpusztultak, átkutatod a pincét, ahol egy tőrt és egy üvegcsét találsz – utóbbi a rajta lévő felirat szerint ellenméreg. Úgy döntesz, ezeket magaddal viszed, és elhagyod a kunyhót. Lapozz a **130**-ra.

51.

Ahogy felhelyezed a karperecet a karodra, vadul remegni kezdesz. Megpróbálod lehúzni a kezedről, de az határozottan rágyógyult a helyére. Kisvártatva reszketésed abbamarad, de továbbra is gyengének érzed magad. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Balszerencsédet átkozva úgy döntesz, hogy ideje nyugovóra térni. Lapozz a **215**-re.

52.

Terved nem működik. A Gyíkember kilövi az íját rád, és az egyenesen a combodba áll bele. Még rosszabb, hogy a nyílhegy mérgezett – vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, meg kell küzdened a bestiával.

Elit Kétfejű Gyíkember ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha győztél, lapozz a **218**-ra.

53.

Ahogy haladsz a vájatban, egyszer csak egy ajtó tűnik fel a jobb oldali falban. Hallgatózol, de semmit sem hallasz. Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **99**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **370**-re.

54.

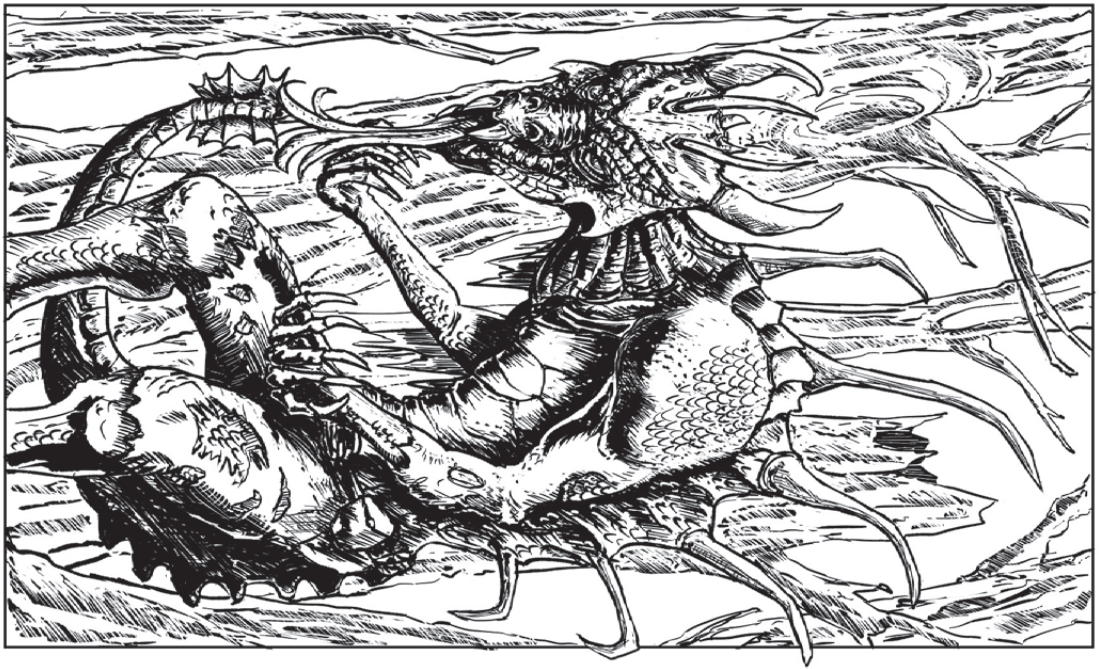
Matróz bajtársaddal lábujjhegyen néztek körül a teremben, megpróbáltok belesni a dobozokba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **22**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **395**-re.

55.

A férfi hálásán nyújt át neked egy zacskót, melyben 5 Aranytallér lapul. Elköszönsz tőle, és továbbindulsz dél felé. Lapozz a **340**-re.

56.

A sziklákkal együtt csúszni kezdesz lefelé, és hamarosan át fogsz esni a peremen, de tovább próbálkozol, hogy meg tudj kapaszkodni valamiben, ami megállítaná zuhanásodat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **341**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **87**-re.



57.

Az öregembernek elmeséled, hogy küldetésed célja, hogy végezz az Élőhalott Gyíkkirállyal. A férfi igen félelmetes módon reagál: átkozódni és üvölteni kezd. Megpróbálod lenyugtatni, de nem jársz sikerrel. Ekkor az öreg kiegyenesedik, majd ruháját tüskék döfik át, bőre zöld színűvé válik, ujjai végéből pedig hegyes karmok nőnek elő. Egy Alakváltóba botlottál, akivel meg kell küzdened.

Alakváltó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

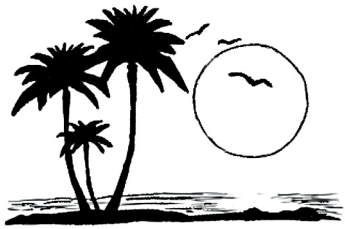
Ha nyertél, lapozz a **34**-re.

58.

Látván társuk halálát, a többi kalóznak inába száll a bátorsága, és visszamenekülnek a hajójukra. A kalózkapitány érzi, hogy a csata számukra elveszett, így menekülésre utasítja a legénységet. Társaid üdvrivalgását hallgatva elégedetten szemléled, ahogy a kalózhajó egyre távolodik tőletek. Lapozz a **183**-ra.

59.

A csapás a mezők között halad tovább. Nagy léptekkel keresztülvágni a réteken könnyű feladat, és jól is haladsz. Kora délutánra fordul az idő, amikor egy kisebb csoport faházat veszel észre a távolban. Utad egyenesen a házak közé vezet, ezért úgy döntesz, bemész a kis faluba, hátha akad a helyieknek számodra valami értékes információjuk vagy valami használható eladó tárgyuk. Lapozz a **228**-ra.



60.

Visszagyalogolsz északra, és megérkezel az elágazáshoz. Rájössz, hogy most már időszűkében vagy, ezért arra indulsz, amerről jöttél. Ahogy kiérsz a partra, látod, hogy a matrózok egy hatalmas ládát vonszolnak a csónakra – ezek szerint jó helyen keresték a kincset. Csatlakozol hozzájuk, és visszatértek a hajóra. Lapozz a **307**-re.

61.

Az alagút egy vasajtónál ér véget. Hirtelen a hátad mögött egy vasrács csapódik le, elzárván előled a visszafelé vezető utat. Vizsgálgatni kezded a vasajtót, ami be van zárva, és nem mozdítható, ugyanakkor van rajta egy kulcslyuk. Ha van nálad egy vaskulcs, lapozz a **187**-re. Máskülönben lapozz a **280**-ra.

62.

Elmeséled küldetésed célját a férfinak, aki örömmel hallja, hogy valaki azért jött, hogy leszámoljon az élőhalott Gyíkkirállyal. Elmondja, hogy ő maga egy gyógyító, aki hosszú ideje él ezekben a járatokban a Trogloditákkal, akik mocskos teremtmények ugyan, de a Gyíkemberek határozottan gonoszabbak. A férfi egy titkos rekeszt nyit ki a padlóban, ahonnan egy üvegcsét vesz elő, melyben sebgyógyító kenőcs van. Elmondja, hogy az ír két adagra elég. Amikor használod, visszaállíthatsz 4 ÉLETERŐ pontot, és ezt csatán kívül bármikor megteheted. Megköszönöd az adományt a gyógyítónak, aki ezután megkérdezi, hogy tudod-e a nevét. Elolvastad a pergament a Medúza szobájában? Ha igen, lapozz a **98**-ra. Máskülönben lapozz a **369**-re.

63.

Sikerül elmenekülnöd a Trogloditák nyilai elől, és az alagútba menekülsz. A nyilak nem záporoznak már rád, úgy tűnik, a teremtmények feladták játékukat. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért túlélted a Nyílfutást! Követed a járatot, amíg az ketté nem ágazik. Ha itt balra tartanál, lapozz a **192**-re. Ha jobb kéz felé indulsz el, lapozz a **325**-re.

64.

A dzsungel véget ér, és újra a tengerparton találod magad. Látod, ahogy a matrózok egy nagy ládát vonszolnak a hajóra. Úgy véled, biztosan megtalálták a kincset, amit kerestek. Csatlakozol hozzájuk, és visszatérsz a hajóra. Lapozz a **307**-re.

65.

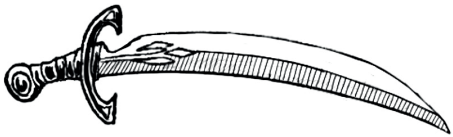
Óvatosan kiveszed a pergament a szobor kezéből, és elolvasod a rajta lévő szöveget, melynek nagy része számodra értelmetlen. Annyit ki tudsz belőle bogarászni, hogy az egyik bekezdés egy Nevcnelik nevű gyógyítót nevez meg, aki a barlangrendszer alsóbb szintjein lévő járatokban él. Miután minden hasznos információt megtudtál a pergamenről, elhagyod a szobát, és továbbhaladsz a folyóson. Lapozz a **61**-re.

66.

A férfi a jobb oldali falhoz vezet, ahol egy téglát megnyomva kinyit egy titkos átjárót. Odébb lép, hogy átengedjen, miközben jó szerencsét kíván a küldetésedhez. Követed a kanyargós folyosót, amíg egy ajtóhoz nem érsz. Belépsz az ajtón az újabb folyosóra, és azt tapasztalod, hogy az ajtó semmivé válik mögötted, mintha sosem lett volna. Lapozz a **131**-re.

67.

Mire a matrózok visszatérnek a hajóra, már éjszaka van, és boldogan számolnak be a kapitánynak szerzeményükről – egy méretes kincsesládát tesznek elé. A kapitány mohón néz bele. – Legalább egy pár hétig jól fogok öltözködni – röhög fel hangosan, a rengeteg értékes szövetet látva. Ahogy biztonságosan elhelyezték az új szerzeményt a raktárban, a hajó megint útnak indul. Lapozz a **145**-re.



68.

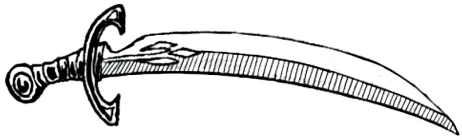
Ahogy a pántot a fejedre teszed, perzselő fájdalmat érzel a halántékodban. A pánt mágikusan védett a lopástól, illetéktelen fejen pedig agyvérzést okoz. Erre későn, a földre zuhanva döbbensz rá. Kalandod itt véget ér.

69.

Látod, hogy az alagút hamarosan jobbra tart. Továbbhaladva egy zöld bőrű, hatalmas orrú és fülű teremtményt pillantasz meg. Egy Troglodita az, aki szintén észrevesz téged, és elrohan az ellenkező irányba. Üldözőbe véve látod, hogy a Troglodita lefelé fut egy oldaljáraton a bal oldalon. Úgy döntesz, hogy követed. Lapozz a **266**-ra.

70.

Az ajtó egy alagútra nyílik, mely lefelé kanyarog, és végül egy nyirkos barlangba torkollik, melynek túlsó végében egy hatalmas kőszéken maga az Élőhalott Gyíkkirály trónol. Valóban rémitő jelenség: vagy két méter magas, rendkívül izmos, a pofájából pedig pengeéles fogak merednek elő. Pikkelyei iszapszürkék, bőre pedig foltokban hiányzik, felfedve az undorító bestia belső szerveit. A legvisszataszítóbbnak mégis a feje búbján lévő szúrásnak a nyomát találod, melyen keresztül annak idején a hitvány Goncsong akaszkodott rá, és amely nyílás alatt a Gyíkkirály agyvelejének lüktetését látod. A fenevad rád sem pillant, hanem csak csettint az ujjaival, mire egy csontvázszerű Fekete Oroszlán ront elő a homályból, egyenesen feléd. Ha használtad már az állatidomítás tekercsét a Fekete Oroszlánon, lapozz a **245**-re. Máskülönben lapozz a **107**-re.



71.

Találsz néhány sziklát, melyek egy kis védelmet biztosítanak számodra. Összeszedegetsz egy kevés száraz gallyat, hogy tüzet gyújthass. Miután lepihensz tábortüzed mellett, nem tart sokáig, hogy egész napos erőfeszítéseidet követően álomba merülj. Nyugodalmasan telik az éjszakád, reggel teljesen frissen ébredsz. A pihenésért 3 ÉLETERŐ pontot nyersz. Lapozz a **17**-re.

72.

Az alagút bal oldali falán nyíló másik ajtónál megállsz. Förtelmes hangok szűrődnek ki, melyet kis hallgatózás után valami teremtmény énekeként azonosítasz be. Ha szeretnéd kinyitni az ajtót, lapozz a **144**-re. Ha nem törődsz vele, és továbbmész a folyosón, lapozz a **69**-re.

73.

Úgy döntesz, hogy azzal az ajtóval próbálkozol, amelyiken bejöttél, azonban miután odarohansz, zárva találod. Válladdal megpróbálod belökni, de az ajtó nem enged. Csapdába estél, és a bútorok pillanatokon belül halálra zúznak. Kalandod itt véget ér.

74.

A nyilad egyenesen a célpontod felé tart, aki a találat után úgy zuhan le, mint egy kő. Ha a Sámánt céloztad, lapozz a **148**-ra; ha az egyik őrt, lapozz a **231**-re.

75.

A Troglodíták a zöld ruha miatt Gyíkembernek hisznek, és megtorpanásuk esélyt ad neked, hogy kardodat kirántva kiüsd az egyiket. Kire támadsz előbb? Ha a Sámánnal küzdesz meg előbb, lapozz a **102**-re. Ha inkább az egyik őrre rontasz rá, lapozz a **393**-ra.

76.

Az erdő egyre sűrűbbé válik, majd egy elágazáshoz érsz. Ha továbbhaladsz délnek, lapozz a **108**-ra. Ha inkább letérsz egy nyugat felé tartó keskenyebb csapásra, lapozz a **219**-re.

77.

Mialatt jobban körbenézel a barlangban, az egyik szikladarab váratlanul életre kel, és apró lábain feléd oson. Hogy meglepetésed teljes legyen, a kőtömb fogakat villant, majd beleharap a lábadba! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A többi kő is életre kel, neked pedig védekezned kell a Grannituszok támadása ellen.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Grannitusz	4	3
Második Grannitusz	4	4
Harmadik Grannitusz	5	2
Negyedik Grannitusz	3	3

A barlangból kirohanva bármikor *elmenekülhetsz* – ha így teszel, lapozz a **146**-ra. Ha sikerül legyőzöd a szikladarabokat, lapozz a **333**-ra.

78.

Gyorsan kihúzod a dugót a fiolából, és egy húzásra lenyeled az ellenmérget. Azonnal jobban érzed magad, de úgy döntesz, jobb, ha elhagyod a szobát, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **32**-re.

79.

A hajó befut az öbölbe, összeszeded a felszereléseidet, és indulni készülsz. Amikor a hajó biztonságosan lehorgonyoz, a kapitány kezet ráz veled, és jó szerencsét kíván a küldetésedhez. Megköszönöd neki a segítségét, hogy elhozott ide, és lemászol a partra. Megfordulva búcsút intesz a kapitánynak és legénységének, akik már vitorlát bontottak, hogy újabb kincs után hajózzanak.

Amikor a nap lebukik a láthatár alá, úgy döntesz, épp itt az ideje tábort verni, hogy reggelre készen állj a barlangok átkutatására. Körülnézel, és úgy döntesz, hogy a sziget belsőbb részein keresel táborhelyet. Lapozz a **314**-re.

80.

Az Ork nem igazán céloz jól, és a nyíl elsuhan melletted. Kardot rántasz, és rájuk rontasz, mielőtt újra tüzelhetnének. Egyszerre küzdj meg a bestiákkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	6	4

Bármikor *elmenekülhetsz* dél felé az ösvényen – ez esetben lapozz a **305**-re. Ha legyőzted őket, lapozz a **321**-re.

81.

Átkutatod a halott Sötét Elf ruházatát, de mindössze két aranyat találsz nála. Íja is értéktelen immár, hiszen a nyilak már kifogytak hozzá. Magadhoz veszed az aranyat, és továbbmész az ösvényen lefelé. Lapozz a **277**-re.

82.

A Pók barlangja hátsó részében megtalálod egyik áldozatának csontmaradványait. A csontváz mellett egy hátizsákot is találsz, mely egy hatalmas zafírt rejt. Legalább negyven aranyat érhet – nyersz 1 SZERENCSE pontot! Zsákmányod fölött örömködve visszatérsz az alagútba, és továbbmész. Lapozz a **257**-re.

83.

Ráhelyezel egy nyilat az íj idegére, és kilövöd a Kentaurra. Dobj két kockával! Ha kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **206**-ra. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **275**-re.

84.

A Gyíkember leugrik döglött hátasáról, majd görbe kardjával neked ront.

Gyíkember	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, lapozz a **279**-re.

85.

Fájó fejjel ébredsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és kábultan nézel körbe. Hamar rájössz, hogy a Troglodíták barlangjában tértél magadhoz, melynek lakói fenyegetően állnak körbe. Apró íjaikat rád irányozzák, semmilyen hirtelen mozdulatot nem kockáztatsz meg. A hátizsákod melletted van, de minden aranyadat és élelmedet elvették, továbbá a fegyverednek sem leled nyomát – vonj le magadtól 2 ÜGYESSÉG pontot, amíg nem találsz helyette másikat.

A Troglodíták felszólítanak, hogy állj talpra, majd a barlang végébe irányítanak, ahonnan egy alagút vezet a szabadba. A járat két oldala mentén sorfalat álló teremtmények egyre izgatottabbá válnak, majd egyikük kilő egy nyilat, mely távolabb a földbe áll. A bestiák jelt adnak, hogy menj oda, és állj meg ott. Miután így teszel, a förtelmes Troglodíták lelkes ordibálásba kezdenek, majd újabb nyilat lőnek ki, ezúttal azonban már téged célozva! Dobj egy kockával! Ha 1 és 5 közötti értéket dobsz, lapozz a **11**-re. Ha az eredmény 6, lapozz a **354**-re.

86.

A hintázástól megszédülsz, lecsúszol, és a földre huppansz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Összeszeded magad, és inkább továbbmész. Lapozz a **288**-ra.

87.

Kezeiddel hiába kapálózol, nem tudod megakadályozni, hogy a sziklákkal együtt a mélybe zuhanj. Kalandod itt véget ér.

88.

Lenyomod a kilincset, és belépsz a titkos ajtón. Azonnal rájössz, hogy csapdába léptél – nincs talaj a túloldalon. Megpróbálsz megkapaszkodni valamiben, hogy megakadályozd a zuhanást, de nem jársz sikerrel. Ha nem rémülsz halálra a zuhanás közben, akkor a verem alján kiálló mérgezett karók nyársalnak fel. Kalandod itt véget ér.

89.

Ahogy közelítesz a Gyíkemberhez, az felhúzza számszeríját, és rád irányítja. Ha van rajtad egy zöld színű csuklyás ruha, lapozz a **214**-re. Máskülönben lapozz a **360**-ra.

90.

Sietve nyeled le az ellenmérget, és azonnal érzed annak jótékony hatását. Fokozatosan visszatér az élet beléd, mígnem teljesen felerősödsz. Azonban minél előbb ki kell jutnod a barlangokból, mielőtt a méreg újra hatni kezd. Ahogy átkutatod a barlang falait, a réz karkötő újra izzani kezd, és kirajzolódik egy titkos ajtó. Gyorsan benyomod, és egy felfelé kanyargó folyosón találod magad. Elkezdesz rohanni az alagútban, ahol körülbelül egy órányi botorkálás után homályosan ugyan, de napfény dereng fel. Összeszedve maradék erődet a barlang kijárata felé kaptatsz, majd miután kimászol a verem száján, teljesen kimerülve akkor esel össze a füvön, amikor a nap lebukik a horizont alá. Lapozz a **400**-ra.

91.

Közel emeled a lámpásodat az íráshoz, hogy megpróbáld kibetűzni a szöveget, ami valamiféle versnek tűnik.

Húzd meg a kart a jobbodon
S repülni fogsz, azt mondom.
Nézz inkább bal oldalvást,
mert az lesz a jobb választás.

Megjegyzed a rímeket, hátha később szükséged lesz rá, majd elhagyod a barlangot. Lapozz a **146**-ra.

92.

Nagyszerű – lelkendezik a férfi. Ha aranyat szeretnél, lapozz az **55**-re. Ha inkább egy varázstárgyat, lapozz a **373**-ra.

93.

Megköszönik a segítségedet, és újra ásni kezdenek, majd kisvártatva valóban felfedezik, amiért jöttek – egy kincsesláda bukkan elő! Segítesz nekik, hogy kivonszoljátok a hatalmas ládát a felszínre. Mohón nyitják fel, de csalódottan állapítják meg, hogy nem arannyal van tele a láda, hanem amúgy értékes szövetekkel. Lapul benne egy fém mellvért is, melyet neked adnak az Óriásgyík legyőzéséért. Megköszönöd, és magadra öltöd a páncélt, amely pont rád illik. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! A tengerészek végül a hajóra cipelik a ládát, majd jelentik a kapitánynak a zsákmányt. Lapozz a **307**-re.

94.

Hamarosan egy elágazáshoz érkezel, melynél balra vagy jobbra fordulhatsz. Ahogy azon lamentálsz, merre is indulj tovább, émelyegni és szédülni kezdesz, majd térdre rogysz és öklendezésben törsz ki. A furcsa szag, amit a bejárattól kezdve éreztél, méreg, és most fokozatosan elérte a hatását. Dobj egy kockával, és a kapott értéket vond le ÉLETERŐ pontjaidból! Ha még életben vagy, gyorsan kell cselekedned. Van-e nálad ellenméreg? Ha van, lapozz a **42**-re. Ha nincs, lapozz a **260**-ra.

95.

Miközben a barlang kijárata felé inalsz, a nyílvessző elkerül. Dobj két kockával! Ha kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **63**-ra. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **327**-re.

96.

A pergamenen egy Állatidomító varázslat van. Úgy döntesz, magaddal viszed. Ha most a fejedre teszed a pántot, lapozz a **68**-ra. Ha inkább elhagyod a barlangot, lapozz a **109**-re.

97.

Az Ork alig tudna elvéteni ebből a távolságból, így a nyílvessző a combodba fúródik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Kardot rántasz, és rájuk rontasz, mielőtt újra tüzelhetnének. Egyszerre küzdj meg a fenevadakkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	6	4

Bármikor *elmenekülhetsz* dél felé az ösvényen – ha így teszel, lapozz a **305**-re. Ha végeztél ellenfeleiddel, lapozz a **321**-re.

98.

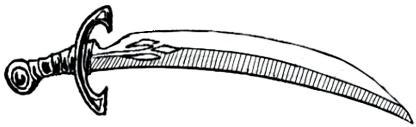
Visszaemlékezve az írásra megmondod a nevét, mire elmosolyodik. – Ha meg akarsz menekülni a barlangokból, túl kell élned a mérgező levegőjét, ami betölti – mondja, miközben egy újabb rekeszt nyit fel, és a kezedbe nyom egy fiola ellenmérget. – Csak akkor használd, amikor szükséged van rá! – figyelmeztet. Megköszönöd a gyógyító segítségét, és megkérdezed tőle, merre tudsz továbbmenni. Lapozz a **66**-ra.

99.

Kinyitod az ajtót, és egy kisebb szobában találod magadat. A hátsó falnak egy tollas sisakot viselő csontváz van támasztva. Amint az ajtó becsapódik mögötted, a csontváz életre kel! Pallosával a Csontváz Harcos kemény ellenfélnek ígérkezik.

Csontváz Harcos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha nincs Harci Kalapácsod, csak 1 ÉLETERŐ pont sebzést fogsz okozni minden megnyert Harci Körben. Az első Harci Kör után kinyithatod az ajtót, és *elmenekülhetsz* a folyosóra – ez esetben lapozz a **370**-re. Ha legyőzted ellenfeledet, lapozz a **336**-ra.



100.

Az elágazáshoz visszatérve megdöbbenve látjátok, hogy a legénység többi tagja kétségbeesetten menekül ki a másik alagútból. Úgy látszik, valamitől halálra rémültek, úgyhogy nem vesztegetitek az időt, visszaugrotok a csónakba, és visszaeveztek a hajóhoz. Lapozz a **155**-re.

101.

Az öreg barátságosnak tűnik, és az időjárásról csevegve beszédbe elegyedsz vele. Helyesel szavaidra, majd megkérdezi, hogy mi járatban vagy errefelé. Ha beszámolsz neki a küldetésedről, lapozz az **57**-re. Ha nem avatod be kalandod céljába, lapozz a **339**-re.

102.

A Sámán összecsuklik ütéseid alatt, de a két őr gyorsan eszmél, és lándzsáikkal rád rontanak. Egyszerre kell megküzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	6	5
Második Troglodita	6	4

Ha győztél, lapozz a **116**-ra.

103.

Keresztüllépsz az ajtón, melynek túloldalán ragyogó világosság vakít el, és úgy zuhansz alá, mint egy darab kő – az ajtó mögött nincs talaj. Meglepetésedre puha homokban landolsz. Ahogy lassan visszatér a látásod, felismered, hogy mérhetetlen sivatag közepén fekszel. A nap fent ragyog az égen, ez volt az, ami az imént szinte teljesen elvakított. Azonban van egy súlyosabb problémád – vissza kell jutni a barlangokba! Körbekémlelsz, és feltekintve látod, hogy az ajtó, amin át ide kerültél, a homok felett 3 méter magasan van. Ha van nálad kötél, lapozz a **139**-re. Ha nincs, lapozz a **376**-ra.

104.

Követed az alagutat, mely balra fordul. A járat egy jókora barlangba torkollik, és ahogy körbevilágítasz a lámpásoddal, látod, hogy az tele van Troglodi-tákkal! Úgy döntesz, jobb lesz visszavonulni, egymagad nem fogsz tudni ennyi fenevaddal elbánni. Azonban a Troglodi-ták kiszúrtak téged, és üvöltve feléd rohannak. Két bestia hamar utolér, velük egyszerre kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	5	5
Második Troglodita	5	4

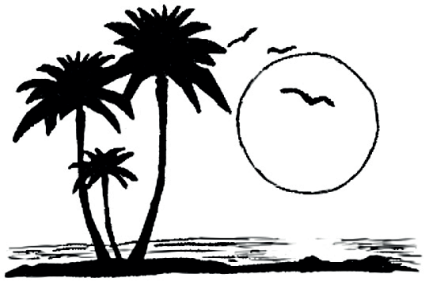
Menekülésre ezúttal esélyed sincs, mert a Troglodi-ták azonnal űzőbe vennének. Ha lemészároltad a két teremtményt, lapozz a **37**-re.

105.

A réz karkötő felizzik, és egy titkos ajtó rajzolódik ki a jobb oldali falon. Más kijáratot nem lelve kinyitod, és belépsz a mögötte lévő alagútba. Követed a kanyargós folyosót, amíg az egy ajtónál végződik, melyen átlépve egy újabb folyosóra lépsz. Amint áthaladtál rajta, az ajtó semmivé válik, mintha sosem lett volna. Lapozz a **131**-re.

106.

Kinyitod a ketrec ajtaját, de a majom meg sem moccan. Ha némi élelemmel megpróbálod kicsalogatni, lapozz a **175**-re. Ha az oroszlánt engeded ki, lapozz a **158**-ra. Amennyiben inkább a sólymot engeded szabadon, lapozz a **243**-ra. Ha nem törődsz az állatokkal, és inkább visszatérsz az elágazáshoz, lapozz a **129**-re.



107.

Előhúzod fegyveredet, és harcba szállsz a fenevaddal.

Fekete Oroszlán-csontváz ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 10

Amennyibben nincs nálad Harci Kalapács, minden megnyert Körben csak 1 ÉLETERŐ sebzést okozol a vadállatnak. Ha te kerekedsz felül, lapozz a **367**-re.

108.

A csapáson haladva egyszer csak egy indát pillantasz meg, mely az egyik fáról csüng alá. Ha fölkapaszkodsz rajta, hogy a fa tetejéről alaposabban körbekémlelhesd a környéket, lapozz a **259**-re. Ha inkább továbbhaladsz dél felé, lapozz a **288**-ra.

109.

Alaposan körbenézel, de úgy tűnik, nincs másik kijárata a barlangnak azon kívül, amin bejöttél. Ha viselsz egy réz karkötőt, lapozz a **177**-re. Máskülönben lapozz a **381**-re.

110.

A démon megragadja a karodat, és megpróbál behúzni a tükörbe. Rájössz, hogy csak úgy menekülhetsz ebből a helyzetből, ha valahogy bezúzod azt, ezért csapkodni kezdesz a kardoddal. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **308**-ra. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **159**-re.

111.

Az egyik tengerész követ az alagútba, míg a többiek a másik járatot kutatják át. Körbevilágítasz a lámpásoddal, és látod, hogy az alagút egy nagy teremben ér véget. Sok fadoboz hever szerteszét a barlangban, de a figyelmedet egy nagy orrú, zöld pikkelyes bőrű, hatalmas és undorító emberszabású vonja magára, aki egy összetákolt ágyon alszik, ami úgy tűnik, mintha egy nagy hal bordakosara lenne – lehet, hogy cápáé. Ha szeretnéd átkutatni a dobozokat, kockáztatva, hogy felébred a lény, lapozz az **54**-re. Ha inkább visszatérnél a csónakhoz, lapozz a **100**-ra.

112.

Követed az ösvényt a domb tetejére. A nem túl meredek emelkedőn gyorsan felérsz a tetejére, de addigra a nap is lebukik már. A dombtető ideálisnak tűnik, hogy éjszakára tábort verj itt. Ha itt töltöd az éjszakát, lapozz a **372**-re. Ha inkább még az éj leple alatt is továbbmennél, lapozz a **154**-re.

113.

Az ajtó egy kis szobába nyílik, ahol több csontváz hever a földön. Ahogy belépsz, meglepve tapasztalod, hogy az ajtó, mely az imént nehezen mozdult, hirtelen bevágódik mögötted, majd egy papagáj rikácsolása üti meg füledet. – Nyolcadik! Nyolcadik! – A szoba félhomályában ekkor egy szemkötőt viselő, idősebb kalóz szellemalakja ölt testet, akinek vállán egy papagáj trónol. – Oldd meg a problémámat, és utadra engedlek, máskülönben itt maradsz velem életed hátralevő részére – dörren rád a haramia. Látván a vélhetően szerencsétlenül járt kalandozók csontvázait, világos, hogy nem blöfföl. – A hajóm a parttól négy kilométerre süllyedt el, négy kilométerre észak felé. Éppen egy elrejtett kincs után kutattam, amely 5 kilométerre volt a hajóm elsüllyedési helyétől délnyugati irányban. Namármost, merre van a kincs innen, és milyen távolságban? – teszi fel a kérdést a szellemkalóz. Alaposan végiggondolod a kérdést. Mit válaszolsz neki?

Azt, hogy a kincs egy kilométerre délnyugatra van?	Lapozz a **278**-ra.
Azt, hogy a kincs két kilométerre északnyugatra található?	Lapozz a **125**-re.
Azt, hogy a kincs három kilométerre nyugatra van?	Lapozz a **226**-ra.

114.

Ahogy az indát levágod a növényről, az mozdulatlanul zuhan le a földre. Nincs értelme tovább itt téblábolnod, így visszaindulsz a csapáson. Lapozz a **60**-ra.

115.

Az Óriásrák ádáz ellenfél volt, nyersz 1 SZERENCSE pontot a legyőzéséért. Tovább keresgélsz a homokban, hátha találsz valamit, de csak egy darab ezüst akad a kezedbe. Végül feladod, és továbbindulsz a part mentén északnak. Lapozz a **170**-re.

116.

A Troglodíták halottak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért legyőzted e veszélyes teremtményeket. A terem nem tűnik úgy, mintha bármi értékeset találhatnál itt, habár felfedezel egy rejtekhelyet a Gyíkkirály-szobor lábánál. Kinyitod, és egy feltekert pergament pillantasz meg. Az egyetlen érdekes dolog ezen kívül a Sámán fejpántja, amit viselt, és a dárdák, amikkel az őrök harcoltak. Ha elolvasod, mi van a tekercsre írva, lapozz a **96**-ra. Ha a fejpántot teszed fel a homlokodra, lapozz a **68**-ra. Ha inkább csak az egyik dárdát veszed magadhoz, és elhagyod termet, lapozz a **109**-re.

117.

Az elágazásnál két út közül választhatsz. Ha egyenesen mész tovább, lapozz a **274**-re. Ha inkább a jobb kéz felől nyíló alagúton indulsz el, lapozz a **129**-re.

118.

Felnyitod a csapóajtót, és leereszkedsz a pincébe. Sötét van, úgyhogy meggyújtod lámpásodat, melynek fénye épp időben világítja meg a rád támadó két Óriáspatkányt. Egyszerre küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Óriáspatkány	5	4
Második Óriáspatkány	5	3

Ha lekaszaboltad őket, lapozz az **50**-re.

119.

Lecsúszol a hajó oldalán, és már bánod, hogy nem maradtál a hajó fedélzetén. Ahogy a tengerbe zuhansz, sokkol a jéghideg víz. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **365**-re; ha magasabb, lapozz a **121**-re.

120.

Épphogy sikerül az alagútba iszkolnod, mielőtt a köpeny láthatatlansága elmúlna, és a dinoszaurusz észrevehetne. Lapozz a **346**-ra.

121.

A jéghideg vízben minden izmod begörcsöl, és küzdened kell, hogy levegőhöz juss. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ahogy a felszínen maradásért csapkodsz, a kezed beleakad a fedelzetről leeresztett kötélbe. Belecsimpaszkodsz, és felhúznak a hajóra. A legénység jót szórakozik szenvedéseden, néhány csipkelődő becenevet is rád ragasztanak. Egy matróz eközben a vízbe ereszkedik, hogy átkutassa a felborult csónakot, majd néhány arannyal tér vissza a kapitányhoz. Hamarosan hajóztok is tovább, a kapitány pedig parancsba adja a legénységnek, hogy a partközelben maradjatok, nehogy újabb kalóztámadásnak tegyétek ki magatokat. Lapozz a **205**-re.

122.

Továbbhaladva rövidesen egy kis faluba érsz, ahol minden ajtót és ablakot zárva találsz. Úgy tűnik, itt éjszaka senki sem virraszt, ellenben téged igencsak megvisel a hosszú ébrenlét. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Úgy döntesz, épp itt az ideje egy kis pihenésnek, ha nem akarsz összeesni. Lapozz a **250**-re.

123.

Eloldod a köteleket, és kiszabadítod a férfit, aki hálásan köszöni meg segítségedet. Elmondja, hogy a közeli faluban él, és a környéken kutatott, amikor banditák ütöttek rajta, akik kirabolták, majd itt hagyták meghalni. Megmentéséért cserébe egy kristályt húz elő csizmája szárából, és átadja neked. – Nem ér sokat, de sajnos csak ennyim maradt – szabadkozik. Megköszönöd az adományt, és megkérdezed, hogy nem akar-e veled tartani, de azt feleli, hogy sietnie kell haza. Ezzel a férfi eltűnik az erdő fái között, te pedig visszatérsz az ösvényre, és továbbhaladsz dél felé. Lapozz a **157**-re.

124.

Átdobsz egy kötelet a hajó oldalán, amibe a fuldokló férfi belekapaszkodik. Felhúzod a fedélzetre, ahol levegőért kapkodva terül el. – Köszönöm, idegen – rebeg hálát. – Épphogy sikerült elmenekülnöm a kínzóim elől, amikor a hajómat felgyújtotta néhány átkozott Sötét Elf. – Megkérdezed, hogy kik voltak a kínzói. – Troglodíták, legyenek átkozottak azok a borzasztó teremtmények! – mondja. Talán a férfi azokban a barlangokban volt, ahova tartasz, így megpróbálsz több információt kihúzni belőle. – Valóban azoktól a barlangoktól jövök, amit keresel. De légy óvatos! A barlang falain át mérges gáz szivárog. Ha a helyedben lennék, megpróbálnék magammal vinni ellenszérumot. Sajnos, az utolsó fiolám elfogyott, egyébként neked adnám – közli, amikor a kapitány odalép, és tudni akarja, mi folyik itt. Miután előadod neki a kimentett férfi történetét, úgy ítélkezik, hogy csak akkor maradhat a fedélzeten, ha kifizeti az útját. A megmentett férfi erre kelletlenül elővesz néhány aranyat a zsebéből, és átadja a kapitánynak. – Ez megteszi! – dörren elégedetten a kapitány.

A hajó ismét vitorlát bont, majd délre indul. Nem sokkal később feltűnik a barlang, ahol elhagyod a hajó fedélzetét. Lapozz a **79**-re.

125.

– Ne legyél nevetséges – csattan fel a kalóz, melyet a papagáj rikoltva ismétel meg. – Ez az utolsó hülye is ebbe az irányba küldött! – mutat az egyik csontvázra a szellemkalóz, akinek alakja ismét kezd köddé válni, majd a papagáj is eltűnik a szemed elől. Hasztalan bosszankodsz, a kalóz nem tűnik fel újra és az ajtó zárva marad. Az egyetlen esélyed a túlélésre, ha egy másik felfedező rád nyitja az ajtót. Sajnos ez nem történik meg…

126.

Az egyik tengerész meghallja segélykiáltásodat, és sikeresen levágja a csápot. A legyőzött Oktopusz hatalmas csobbanással zuhan vissza a vízbe. Erős csápjai azonban eltörték a karodat, ezért vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Megköszönöd a tengerésznek, hogy megmentett, és kifújod magadat. Lapozz a **48**-ra.

127.

Óvatosan kinyitod a ládát, melyben csak egy vaskulcsot találsz. Zsebedbe teszed, majd visszazárod a tetőt, amikor egy penge vágódik ki a lábad felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **201**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **147**-re.

128.

Az állatok maradványai között egy tekercsre bukkansz. Jobbnak látod nem gondolni arra, hogy miből készült. Ha viszolygásod ellenére kinyitod a tekercset, lapozz a **186**-ra. Ha a bal oldali alagúton át inkább távozol a helyiségből, lapozz a **14**-re.

129.

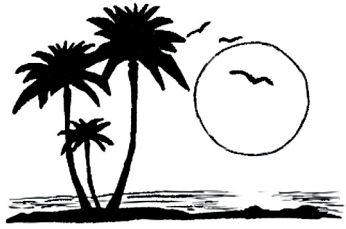
A folyosó egy ajtóba torkollik, melyet kinyitva egy szobába lépsz, ahol egy Gyíkember áll őrt. A teremtmény azonnal neked ront.

Gyíkember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha győztél, lapozz a **316**-ra.

130.

Ha észak felé mész tovább, lapozz a **64**-re. Ha délre tartasz, lapozz a **76**-ra.



131.

Számba veszed lehetőségeidet. A jobb oldali járat egy zárt ajtónál végződik, mely elég mozdíthatatlannak tűnik, így csak két választásod maradt. Ha balra indulsz el, lapozz a **274**-re. Ha egyenesen előre mész tovább, lapozz a **129**-re.

132.

– Helyes! – vágja rá a férfi. Ha aranyat szeretnél, lapozz az **55**-re. Ha inkább egy varázstárgyat választasz, lapozz a **373**-ra.

133.

Nincs időd arra, hogy bármilyen tárgyat elővegyél, a Styracosaurus azonnal észrevesz, és hangos üvöltéssel rád támad.

Styracosaurus ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 18

Ha sikerül legyőznöd a fenevadat, lapozz a **291**-re.

134.

Kedvező az időjárás, és a hajóvitorlák dagadnak, ahogy beléjük kap a szél, előrelendítve a hajót a szikrázó napsütésben. A hajótaton állsz, ahol a kapitány távcsövön kémleli a látóhatárt. Megkérdezed tőle, hogy tud-e valamit az Élőholt Gyíkkirályról, ez a téma azonban nem igazán kelti fel az érdeklődését – a könnyen megszerezhető kincsek sokkal jobban megmozgatják a fantáziáját, mint az erős szörnyekkel való hadakozás! Hamarosan a kapitány elkiáltja magát: egy felborult csónakot vesz észre, aminek a tetején mintha egy test feküdne. A kapitány önként jelentkezőket keres, akik megnéznék, hogy a csónakban van-e bármi zsákmány. Ha jelentkezel a feladatra, lapozz a **119**-re. Ha inkább meghúzod magad, lapozz a **166**-ra.

135.

Behelyezed a kristályt az üregbe, és hallod, amint a tőled balra lévő sziklák csikorogva szétnyílnak. Egy másik titkos ajtó tárul fel! Ha bemész ezen az átjárón, lapozz a **189**-re. Ha továbbra is a kilincset nyomnád le, lapozz a **88**-ra.

136.

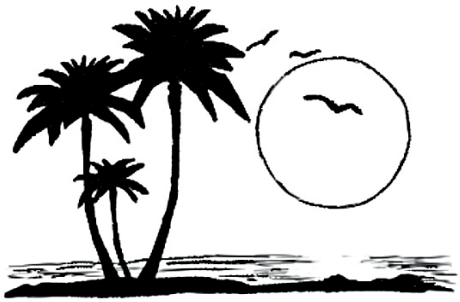
Hangosan felolvasod a tekercset, és arra parancsolod, hogy dobja el a Lángpallosát. Zavarodottnak látszik, de a majomtól való félelmében eldobja azt. Megragadod a lehetőséget, hogy addig végezz ellenfeleddel, amíg fegyvertelen.

Élőhalott Gyíkkirály ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 18

Ha legyőzted a Gyíkkirályt, lapozz a **241**-re.

137.

Nem sikerül időben félreugranod, és némi folyadék ráloccsan a lábadra, még azelőtt megégetve a bőrödet, hogy ruhád ujjával le tudnád törölni. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még nem tetted, és összetöröd a kék urnát, lapozz a **285**-re. Ha a zöldet vágod a földhöz, lapozz a **311**-re. Amennyiben szemközti falon nyíló ajtón át inkább elhagyod a helyiséget, lapozz a **322**-re.



138.

A teremtmény egyetlen karmolása elegendő ahhoz, hogy likantrópiával fertőzzön meg, amely kór az embert magát is Vérfarkassá változtatja. Kezdesz belázasodni. Van-e nálad nadragulya? Ha igen, lapozz a **204**-re. Máskülönben lapozz a **337**-re.

139.

Lasszót hurkolsz a kötélből, és megpróbálod vele a kilincset elkapni. Dobj két kockával! Ha kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **151**-re. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **15**-re.

140.

Miután a Troglodita holtan terül el, alaposan átkutatod a szobát. A sötétzöld köpönyegek valamiféle ünnepi palástok lehetnek, csuklyájuk van, és úgy néznek ki, mint amik Trogloditákra vagy Gyíkemberekre illenek. Azok, amik jók a Gyíkemberekre, valószínűleg rád is jók. Ha magadra öltesz egy ilyen gúnyát, lapozz a **271**-re. Máskülönben mivel semmi egyebet nem találsz a helyiségben, nincs más választásod, mint továbbmenni a folyosón – lapozz a **332**-re.

141.

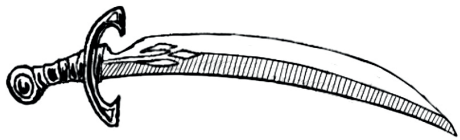
Az ajtó mögötti szobában jó pár, harcost ábrázoló kőszobor áll tátott szájjal, mintha sikítanának. A szoba hátuljában egy hosszú hajú nő ül, de ahogy belépsz, feléd fordul. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **382**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **249**-re.

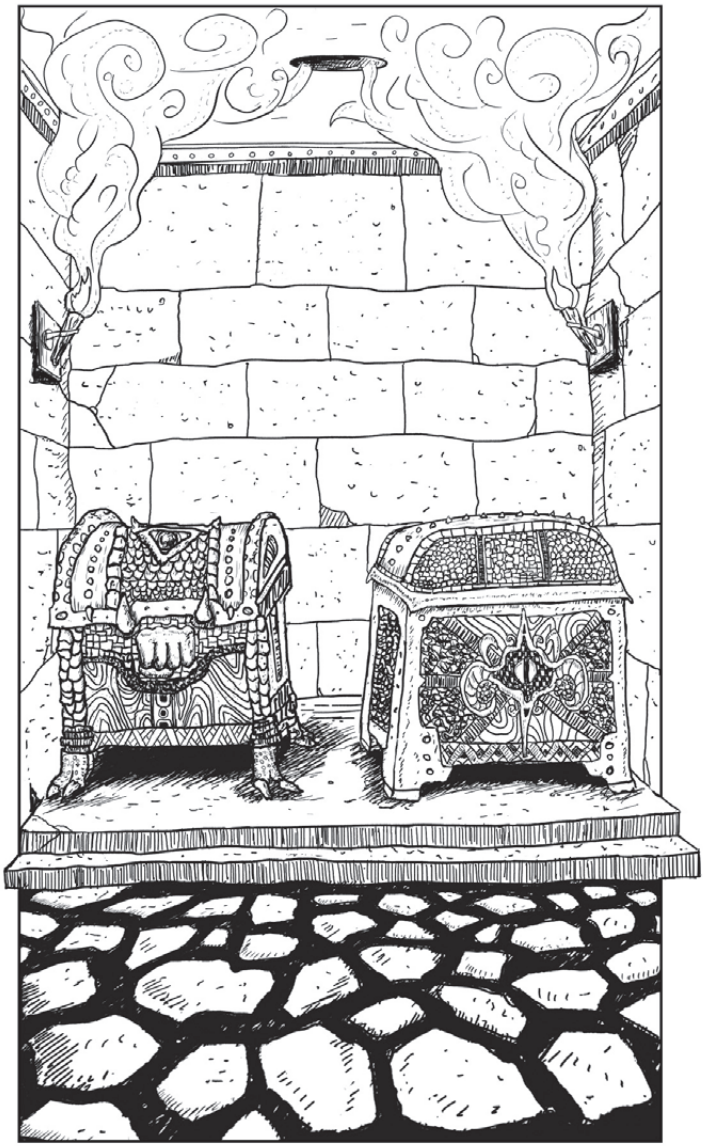
142.

Terved működik, a Gyíkember leereszti a számszeríját. Csak akkor döbben rá tévedésére, amikor már a közelében vagy, és beviszel neki egy csapást a kardoddal. A teremtmény felüvölt fájdalmában, és azonnal kardot ránt.

Elit Kétfejű Gyíkember ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Ha végzel vele, lapozz a **218**-ra.





143.

A kötéllétra egy párkányon végződik, mely a fal mentén halad. A peremen egyensúlyozva egy alagúthoz érkezel, mely egy apró szobába torkollik, melynek hátsó falánál két ládát helyeztek el. Ha kinyitod a bal oldali ládát, lapozz a **349**-re. Ha inkább a jobb oldaliba néznél bele, lapozz a **127**-re. Amennyiben inkább elhagyod a szobát, és a létrán visszatérve a hídon kelnél át, lapozz a **334**-re.

144.

Az ajtó egy kis szobába nyílik. Odabent két, hatalmas orrú és fülű, ocsmány teremtményt pillantasz meg, akik valami rossz borból készült forró italt döntenek magukba – a hangfoszlányok, amiket hallottál, nem más volt, mint a bestiák borgőzös dalárdája. Amikor kinyitod az ajtót, a Troglodíták abbahagyják a kurjongatást, és megragadják a rövid kardjaikat, hogy rád támadjanak. Egyesével kell megküzdened a kapatos Troglodítákkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	5	4
Második Troglodita	5	3

Ha te nyered a csatát, lapozz a **162**-re.

145.

Épp alkonyodik, amikor a szolgálatban levő tengerész az árbockosárban felkiált, hogy lát valamit bal kéz felé. A tengerészekkel együtt te is arra nézel, és egy férfit pillantotok meg, aki egy hordó maradványaiba kapaszkodik. Igen rossz bőrben van, segítségért kiáltani is alig tud már. Ha odadobsz neki egy kötelet, lapozz a **124**-re. Ha nem törődsz vele, lapozz a **384**-re.

146.

Ha keletnek mész tovább, lapozz a **210**-re. Ha inkább nyugat felé indulsz el, lapozz a **351**-re.

147.

A penge mélyen a lábadba vág. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még nem tetted, és megkockáztatod, hogy kinyisd a másik ládát is, lapozz a **349**-re. Ha inkább visszamászol, és a hídon átkelve mész tovább, lapozz a **334**-re.

148.

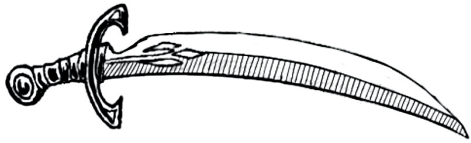
Amikor a Sámán a földre zuhan, az őrök megperdülnek, hogy lássanak. Feléd tartanak, hogy megtámadjanak a dárdáikkal. Egyszerre küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	6	5
Második Troglodita	6	4

Ha te kerekedsz felül, lapozz a **116**-ra.

149.

A pók halott, és végre kiszabadíthatod magad a hálójából. Ha most alaposan átkutatnád a barlangot, lapozz a **82**-re. Ha inkább visszatérsz az alagútba, és továbbmész, lapozz a **257**-re.

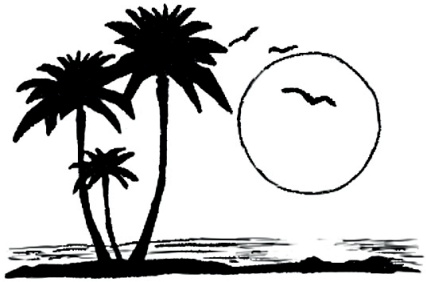


150.

– Helyes – mondja a hang. – A következő kérdés. Azzur Nagyúr Levélbestiákkal őrizteti értékes növényét. Hány ilyen teremtmény őrzi a növényt, és mi a neve annak? – szól az újabb felhívás. Ha tudod a választ, szorozd meg a Levélbestiák számát a növény nevében lévő betűk számával, és lapozz a kapott fejezetpontra. Ha a válaszod helyes, a történet értelmesen fog folytatódni. Ha a válaszod rossz, vagy nem tudsz válaszolni, lapozz a **18**-ra.

151.

A lasszó a kilincsre tekeredik, te pedig felkiáltasz örömödben, és visszahúzod magad a szobába. Ha a bal oldali ajtóval próbálkozol, lapozz a **70**-re. Ha inkább a jobb oldali ajtón nyitnál be, lapozz a **350**-re.



152.

Benyitsz a kunyhóba, ahol néhány összetört bútoron kívül semmi értékeset nem látsz. Amikor felfordítod a bútorokat a kardoddal, egy csapóajtót veszel észre. Ha lemászol rajta, lapozz a **118**-ra. Ha inkább elhagyod a kunyhót, lapozz a **130**-ra.

153.

Összeszeded a cókmókodat, és elbúcsúzol a halászoktól. Ragyogó napsütésben indulsz útnak dél felé a part menti ösvényen, ez pedig bizakodóvá tesz, hogy sokat haladhatsz ma. A távolban alacsony dombokat látsz magad előtt. Tekintetedet a part mentén röpködő sirályokon pihentetve hosszan követed az ösvényt, mígnem az kettéválik. Ha továbbra is délnek haladsz, lapozz a **299**-re. Ha inkább a délnyugati leágazáson folytatod utadat, lapozz a **190**-re.

154.

Lámpásod fényénél egész éjszaka haladsz. Bár tempód lassú, de így is közeledsz a célod felé. Az éjszaka során azonban felkelted két Vámpír Denevér érdeklődését, akik nagyon szeretnének inni a véredből.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpír Denevér	5	4
Második Vámpír Denevér	5	5

Egyesével küzdj meg velük. A csata közben a második denevér a nyakadba csimpaszkodik, emiatt minden Harci Körben elvesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, egészen addig, amíg mindkettőt le nem kaszabolod. Ha legyőzted őket, lapozz a **122**-re.

155.

Amikor visszaértek a hajóhoz, a legénység többi tagja jelenti, hogy nem találtak aranyat. A kapitány vállat von, és elrendeli, hogy vonják fel a horgonyt. Nemsokára ismét úton vagytok. Lapozz a **145**-re.

156.

Fejedre helyezed a sisakot. Viselsz-e egy ezüst gyűrűt? Ha igen, lapozz a **41**-re. Ha nem, lapozz a **387**-re.

157.

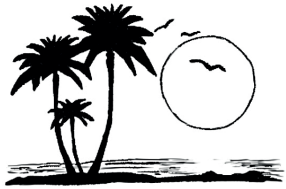
Ahogy eléred az erdő szélét, észreveszed, hogy egy ösvény vezet a fák közé. Mivel nem akarsz visszafordulni, ezért nem törődsz vele, és folytatod utadat délnek. A fák lassan teljesen elfogynak körülötted, és hatalmas, mezős területre érsz. A sík és könnyű terepen gyorsan haladsz. Kora délutánra fordul az idő, amikor egy kisebb csoport faházat veszel észre a távolban. Utad egyenesen a házak közé vezet, ezért úgy döntesz, bemész a kis faluba, hátha tudnak a helyiek valami értékes információval vagy valami használható eladó tárggyal szolgálni. Lapozz a **228**-ra.

158.

Alighogy kinyitod a ketrecet, az állat kiront, és rád támad. Elkeseredetten védekezel óriási karmai ellen.

Fekete Oroszlán ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te győzöl, lapozz a **302**-re.



159.

Nem sikerül betörnöd a tükröt, és a Démon áthúz a saját démoni síkjára. Ahogy áthaladsz a tükör felületén elbódulsz, és csakhamar már semmit nem érzel. A Démon megszerezte újabb áldozatát. Kalandod itt véget ér.

160.

Összegyűjtesz némi fát, hogy tüzet rakj, ami mellett éjszaka melegedhetsz, és a vádállatokat is távol tartja. Nem sokkal azután, hogy tábortüzed életre kel, a többnapi megpróbáltatástól szinte azonnal álomba zuhansz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3 között van, lapozz a **342**-re. Ha 4–6 közötti értéket dobsz, lapozz a **348**-ra.

161.

Kardot rántasz, és megtámadod a Gyíkembert, aki ádáz ellenfélnek tűnik, mert nem kapott túl gyakran enni, és benned megfelelő élelemforrást lát.

Óriás Gyíkember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha a csata rosszul alakul, *elmenekülhetsz* az ajtón keresztül – lapozz a **380**-ra. Ha nyersz, lapozz a **297**-re.

162.

A Troglodíták holtan hevernek a lábad előtt. Körülnézve a szobában egy kis faasztalt és két ócska széket pillantasz meg. Az asztal alatt egy fémdobozt veszel észre. Ha ki szeretnéd nyitni a dobozt, lapozz a **198**-ra. Ha nem foglalkozol vele, és továbbmész a folyosón, lapozz a **69**-re.

163.

A Tengeri Troll holtan terül el. Letörlöd vérét a kardodról, majd átkutatod a teremtmény barlangjában lévő ládákat, de semmi egyebet nem találsz azokban, csak egy kevés halat – ez lehetett a Troll éléskamrája. Ha akarsz, 2 Étkezésre elegendő halat magaddal vihetsz, majd elhagyjátok a barlangot, és visszatértek a csónakhoz. Lapozz a **100**-ra.

164.

A tőrödet használva kinyitod a ládát. Csalódottan állapítod meg, hogy mindössze egy bronzkulcs és egy vas karperec lapul benne. A kulcsot zsebre vágod. Ha a karperecet is a csuklódra húzod, lapozz a **276**-ra. Ha inkább visszateszed a helyére, és nyugovóra térsz, lapozz a **215**-re.

165.

Az ajtó egy kis szobába nyílik, melynek padlóján csontok és állati maradványok hevernek szerteszét. A szemközti falhoz egy Gyíkembert láncoltak, ami szemlátomást az éhhalál szélén szenved – bárki is eteti, nyilvánvalóan nem végez jó munkát. Ha megtámadod a teremtményt, lapozz a **161**-re. Ha nem törődsz vele, és inkább visszatérsz az alagútba, lapozz a **72**-re.

166.

Az egyik tengerész odaúszik a felborult csónakhoz, és talál is pár Aranytallért a lélekvesztőn heverő halász ruhái között. A haramia átadja az aranyat a kapitánynak, és már hajóztok is tovább. Lapozz a **205**-re.

167.

A lövedék egyenesen a Styracosaurus felé száll, majd eltalálja a lábát. Habár valószínűleg ez nem okozott nagy sérülést egy ekkora nagy fenevadnak, az mégis meglepetten üvölt fel, és pánikolni kezd. Ledobja a lovasát, és velőtrázóan bömbölve elfut. Úgy döntesz, végzel a Gyíkemberrel, mielőtt a hátasa visszatérne, és visszaülve a hátára újra az irányítása alá vonná.

Gyíkember ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, lapozz a **279**-re.

168.

Sem a falakon, sem a padlón nem látod nyomát semmiféle titkos átjárónak, ám kutakodásod közben felfedezel egy valaha fekete színű, teljesen átporosodott kopott köpenyt. Ha magadra öltöd, lapozz a **309**-re. Ha visszatérsz az őrszobába, hogy a másik ajtóval próbálkozz, lapozz a **281**-re.

169.

A láz az egész testedre kiterjed, és egy órán belül vastag szőrpamacsok jelennek meg az arcodon és a karodon. Innentől már nem sok van hátra, hogy egy igazi Vérfarkashoz hasonlóan te is a telihold fényénél üvölts, és élelem után kezdj vadászni. Kalandod itt véget ér.

170.

A kelet felé forduló partfalat követve nemsokára ott találod magadat, ahol a csónakkal kikötöttetek. Látod, hogy a matrózok egy hatalmas ládát vonszolnak a csónakra – ezek szerint jó helyen keresték a kincset. Csatlakozol hozzájuk, és visszatértek a hajóra. Lapozz a **307**-re.

171.

A csápok a derekad köré tekerednek, és átvonszolnak a fedélzeten – egyenesen a polip kitátott szája, no meg gigantikus gyomra felé! Segítségért üvöltesz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **126**-ra. Máskülönben lapozz a **217**-re.

172.

Követed a csapást a tengerparton, ahogy az délnek fordul. A föveny elkeskenyedik, és a dzsungel fái már szinte a tenger fölé hajolnak, amikor elfogy alólad az ösvény. Ahogy fontolgatod, hogy mitévő légy, egyszer csak csattogó zajra leszel figyelmes a hátad mögül. Megfordulsz, és egy veled majdnem egymagasságú Óriásrákkal találod szembe magadat! A rémisztő teremtmény ollóit csattogtatva megindul feléd.

Óriásrák ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Bármikor *elmenekülhetsz* délnek rohanva a fák felé – ha így teszel, lapozz a **9**-re. Ha legyőzted az Óriásrákot, lapozz a **268**-ra.

173.

Az ajtó egy kis szobába nyílik, melynek falán sötétzöld, különféle méretű köpönyegek lógnak. A szobát épp egy apró termetű, zöld bőrű humanoid teremtmény takarítja, olyan, amit korábban is láttál. Egy Troglodita az, aki cseppet sem bizonyul szívélyes vendéglátónak, és amint meglát, előrántja rövid kardját. Meg kell küzdened vele!

Troglodita ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 4

Ha akarsz, a szobából kifutva, és a folyosón továbbszaladva *elmenekülhetsz* – lapozz a **332**-re. Ha győzedelmeskedsz, lapozz a **140**-re.

174.

A csapás délkeleti irányban vezet lefelé a dombról, melynek lábánál egy észak-déli irányú ösvénybe torkollik. Az északi iránnyal nem foglalkozva délnek haladsz tovább a barlangok felé. Lapozz a **248**-ra.

175.

Egy adag Élelmet dugsz az orra alá (húzd le a *Kalandlapról*), amire a majom mohón ráveti magát. A jószág boldognak látszik, és felugrik a válladra. Magaddal viszed új barátodat, és visszatérsz az elágazáshoz, hogy a másik járatot kövesd. Lapozz a **129**-re.

176.

Az igen masszív pajzsot vasból készítették – nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Most már elhagyhatod a szobát, hogy továbbhaladj a folyosón. Lapozz a **39**-re.

177.

Ahogy keresgélsz a barlangban, érzed, hogy a karkötő felmelegszik, és egy ajtó körvonalai rajzolódnak ki attól az alagúttól jobbra, amelyiken át bejöttél. Ha kinyitod a titkos átjárót, lapozz a **191**-re. Ha nem foglalkozol vele, és visszamész, amerről jöttél, lapozz a **33**-ra.

178.

Végeztél a Gyíkemberrel, akit fogolyként kellett itt tartani, mert veszélyes volt a többi Gyíkemberre is. Átkutatod a mocskos szobáját, de egy, a szalmakupac alján heverő öreg, rozsdás késen kívül semmi használhatót nem találsz. Ha akarod, elveszített kardod helyett magadhoz veheted, de mivel elég rossz állapotú, csak 1 ÜGYESSÉG pontot nyersz vissza érte. Mivel már nincs dolgod itt, visszatérsz az elágazáshoz, és balra fordulva folytatod utadat. Lapozz a **325**-re.

179.

Óvatosan ereszkedsz le a verembe. Körülbelül félúton rémisztő, rágcsáló hangra leszel figyelmes. Ha tovább ereszkedsz, hogy megvizsgáld, mi az, lapozz a **353**-ra. Ha inkább visszamászol, és átugrasz a verem felett, lapozz a **267**-re. Amennyiben visszamászva inkább a kötelet használva lendülnél át a verem fölött, lapozz a **24**-re.

180.

Megmutatod a kapitánynak szerzeményeidet. Az aranyat mohón magához veszi, de a lándzsát nálad hagyja. Nem sokkal később újra a fedélzeten vagy, ahol a kapitány kikéri a véleményedet, hogy merre hajózzatok tovább. Ha a part felé mutatsz, elkerülhetitek a kalózokat, de ha a nyílt tenger felé, eljuthattok egy szigetre, amiről a kapitány úgy gondolja, rejtett kincs lehet ott. Ha azt tanácsolod neki, kövesse a part vonalát, lapozz a **205**-re. Ha inkább a sziget felé mutatsz, lapozz a **40**-re.

181.

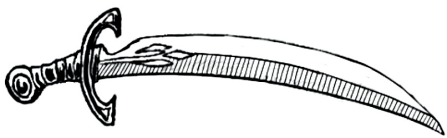
Leereszkedsz a koromsötét barlangba, ahová nem sok fény jut be a keskeny bejáraton át. Meggyújtod lámpásodat, és körbekémlelsz. A barlang néhány kókusz méretű szikladarabot leszámítva üresnek tűnik. Ha alaposabban átkutatod, lapozz a **77**-re. Ha inkább visszatérsz az ösvényre, lapozz **146**-ra.

182.

Átkutatod a Goblin rongyait, de mindössze egyetlen Aranytallért találsz nála. Ugyanakkor a fegyver, amit ellened használt, egy remek kis ezüst tőr, amit magadhoz is veszel. Visszatérsz az ösvényre, és továbbhaladsz dél felé. Lapozz a **227**-re.

183.

Folytatjátok utatokat a sziget felé. Ahogy az este lassan leszáll, egyre hűvösebb lesz a levegő. Hirtelen a matróz az árbóckosárból elbődül, hogy szárazföld a láthatáron. Nem sokkal később a hajó megközelíti a kis szigetet, melyet egy kisebb parti homokdűnét leszámítva nagyrészt elburjánzott dzsungel borít. A kapitány utasítja a matrózokat, hogy engedjék le a horgonyt, majd egy csónakot indít a partra, hogy elrejtett kincs után kutasson. Ha csatlakozol a partraszálló brigádhoz, lapozz a **306**-ra. Ha inkább a fedélzeten maradsz, lapozz a **67**-re.

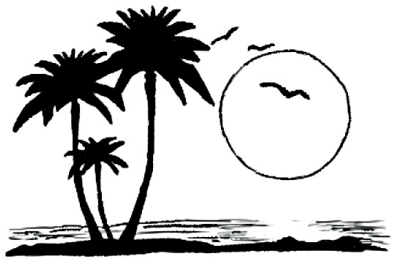


184.

Nem vagy képes átugrani a nyílást, és a verem oldalának csapódsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Hadonászva zuhansz a mélybe, ahol magadat alaposan összetörve érsz földet, ami további 4 ÉLETERŐ pontnyi sebzést okot. Ha még mindig életben, rémülten állapítod meg, hogy nem vagy egyedül. Lapozz a **199**-re.

185.

A napsütésben áttekinted az előtted elterülő vidéket, hogy felmérd, milyen lehetőségeid vannak a továbbhaladásra. Három csapás vezet a dombról lefelé. Az egyik egyenesen egy fás terület felé vezet, délnek a domb aljában – ha erre tartasz, lapozz a **396**-ra. Ha az erdőt délkelet felől megkerülő úton mennél tovább, lapozz a **258**-ra. Ha a fákat délnyugati irányban kikerülő utat választod, lapozz a **174**-re.



186.

A tekercsen vérrel írt szöveg található, ami nem más, mint a Hüllőidomítás varázslata. A pap valószínűleg a Styracosaurus irányítására használta, de hasznos lehet Gyíkemberek ellen is. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a szerzeményedért. A bal oldali alagúton át távozol. Lapozz a **14**-re.

187.

A vaskulcs tökéletesen illik a zárba. Az ajtó kinyílik, és egy gyertyák által alaposan megvilágított szobába lépsz be. A szoba közepén egy meditációt végző férfi ül fél lótuszülésben. Ahogy belépsz, kinyitja a szemét, és megszólal. – Isten hozott bátor kalandor! Nem sok mindenki tudott átjutni a csapdáimon! Ha kardot rántasz, és megtámadod, lapozz a **21**-re. Ha inkább szóba elegyednél vele, lapozz a **196**-ra.

188.

Épphogy sikerül elérned a lépcsőket, mielőtt a köpeny láthatatlansága elmúlna. Felvágtázol a lépcsőkön, mielőtt a dinoszaurusz észrevenne. Lapozz a **35**-re.

189.

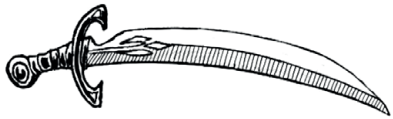
Belépsz az újonnan megnyílt átjárón, és újra egy alagútba toppansz, mely már ismerős. Balra a barlangba vezető lépcsőket látod, így jobbra fordulva haladsz tovább. Lapozz a **94**-re.

190.

Az általad követett ösvény egy kanyart ír le, és újra délnek halad. Nemsokára egy másik csapás keresztezi utadat, mely keletnek tart. Arrafelé tekintve azt látod, hogy az ösvény egy alacsony kőfalnál végződik. Ha egy kitérőt téve alaposabban felderítenéd ezt a helyet, lapozz a **343**-ra. Ha nem törődsz a kőfallal, és inkább továbbhaladsz dél felé, lapozz a **227**-re.

191.

A titkos ajtó egy alagútra nyílik, melyen haladva kisvártatva egy újabb ajtóhoz érkezel. Benyitva rajta egy aprócska szobába lépsz be, melyben az egyik falra szerelt, ezüst keretű tükrön kívül semmi egyéb sincs. Ha belenézel a tükörbe, lapozz a **246**-ra. Ha inkább a szemközti falon lévő ajtón át távozol innen, lapozz a **386**-ra.



192.

Az alagút egy ajtónál ér véget, ahonnan halk morgás szűrődik ki. Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **213**-ra. Ha inkább visszatérsz az elágazáshoz, és a másik irányba mész tovább, lapozz a **325**-re.

193.

A Kentaur halott. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért legyőzted veszélyes ellenfeledet. A Kentaur csodálatosan megmunkált vas mellvértet visel. Ha magadhoz vennéd, lapozz a **29**-re. Ha nem foglalkozol vele, és továbbmész az ösvényen, lapozz a **16**-ra.

194.

Lezuhansz a csapásra, és kificamítod a bokádat. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot! Miután összeszeded magad, továbbmész. Lapozz a **288**-ra.

195.

Az ajtó egy kis szobába nyílik, mely egy, a túlsó fal előtt álló faládát leszámítva teljesen üres. Ha belépnél a szobába, hogy belenézz a ládába, lapozz a **263**-ra. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **32**-re.

196.

A férfi afelől érdeklődik, hogy mi dolgod a barlangokban. Ha beszámolsz neki a küldetésedről, lapozz a **62**-re. Ha inkább valami olyasmit mondasz neki, hogy kincsek után kutató kalandor vagy, lapozz a **344**-re.

197.

Nagyokat kortyolsz a forrás vizéből, amit nagyon frissítőnek találsz. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot! Új erőre kapva indulsz tovább. Lapoz a **390**-re.

198.

A dobozban egy zöld drágakövet találsz. Repedt, de megérhet néhány aranyat, úgyhogy magaddal viszed, és továbbmész az alagútban. Lapozz a **69**-re.

199.

A becsapódáskor szerzett zúzódásaidat lapogatva még szinte fel sem tápászkodsz, amikor egy förtelmes, rothadó húsú test veti rád magát. Kardot rántasz, hogy megvédd magad.

Ghoul	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha a teremtmény négyszer megsebez, lapozz a **30**-ra; ha enélkül győzöd le a Ghoult, lapozz a **256**-ra.

200.

Lenyomod a kilincset, amely egy másik titkos ajtót nyit ki. Belépve rajta újra egy alagútba toppansz, mely már ismerős: balra a barlangba vezető lépcsőket látod, így inkább jobbra fordulsz. Lapozz a **94**-re.

201.

Idejében félreugrasz, így a penge nem sebez meg. Ha még nem tetted, és most megkockáztatod, hogy kinyisd a másik ládát is, lapozz a **349**-re. Ha nem nyúlsz hozzá, és inkább visszamászva, majd a hídon átkelve folytatod utadat, lapozz a **334**-re.

202.

Sikerül ébren maradnod, így láthatod, hogy amint a tengerészek nekifognak az ásásnak, miközben egy Óriásgyík közelíti meg őket. Kivont karddal ugrasz oda, hogy megvédd őket.

Óriásgyík	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted a teremtményt, lapozz a **93**-ra.

203.

A vasból készített pajzs igen masszív – nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Most már elhagyhatod a szobát, hogy továbbhaladj a folyosón. Lapozz a **39**-re.

204.

Eszedbe jut, hogy a likantrópiára az egyetlen gyógymód a nadragulya, ezért leerőlteted torkodon a mérgező növényt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, meggyógyultál, és érzed, ahogy lázad lassan elmúlik. Az éjszaka hátralévő részét görcsös álomban töltöd, és noha nem a legkipihentebben ébredsz, tetterő száll meg, hogy folytasd küldetésedet. Lapozz a **185**-re.

205.

Ahogy haladtok a partvonal mentén, a tengerész az árbockosárból felkiált, hogy a part menti sziklákon íjakkal és tüzes nyilakkal fenyegetően felsorakozó Sötét Elfekre figyelmeztessen. Ahogy a hajó egy síkba kerül velük, nyílzáport zúdítanak rátok. Sok nyíl a hajóba fúródik, és a legénység küzd, hogy eloltsa a fellángoló tüzeket. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **12**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **272**-re.

206.

A nyílvessző egyenesen a Kentaur vállába fúródik. Nincs idődd arra, hogy még egy nyilat kilőj, a megsebzett teremtmény kivont lándzsával ront rád.

Kentaur ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 7

A Kentaur túl gyors, így nem tudsz *elmenekülni* a csata elől. Ha legyőzted, lapozz a **193**-ra.

207.

Nem tudsz fedezékbe húzódni a nyílzápor elől, és pillanatokon belül tucatnyi vessző fúródik beléd. Kalandod itt véget ér.

208.

A fás terület hamarosan véget ér, és egy elágazáshoz érsz. Az út északnak és délnek is folytatódik, de gondolkodás nélkül fordulsz dél felé, hogy minél előbb a barlangokra lelj. Lapozz az **59**-re.

209.

A nyílvessző a mellkasodba fúródik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! A fák közül egy Sötét Elf lép elő, hogy hosszú késével mészároljon le.

Sötét Elf	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Az Elf túl gyors ahhoz, hogy *elmenekülhess* előle. Ha te kerekedsz felül, lapozz a **81**-re.

210.

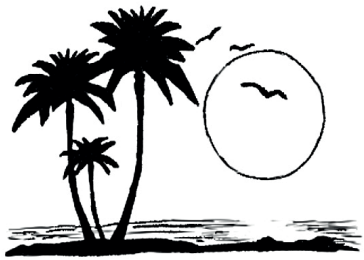
A fák hamarosan ritkulni kezdenek, és csakhamar egy elágazásnál találod magadat. Ha északnak, a tengerpart felé fordulsz, lapozz a **242**-re. Ha inkább dél felé, egyenesen a dzsungel mélye felé hatolnál tovább, lapozz a **108**-ra.

211.

Az éjszaka eseménytelenül telik, és reggel frissen ébredsz. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot a pihenésért! Lapozz a **185**-re.

212.

Nincs kijárat a szobából. Arra ítéltettél, hogy éhhalált halj ebben az átkozott helyiségben. Kalandod itt véget ér.



213.

Az ajtó egy undorító, hüllőszagtól bűzlő szobába nyílik. A padlót mocskos szalma borítja, a távolabbi falhoz láncolva pedig egy Mutáns Gyíkembert pillantasz meg, ami összegörnyedve is legalább 2 méter magas. Ahogy belépsz a szobába, a teremtménybe mintha görcs állna, és vadul csapkodni kezd. Őrjöngésétől az őt eddig fogva tartó lánc elszakad, és a feldühödött óráshüllő karmaival hadonászva rád támad.

Mutáns Gyíkember ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha *elmenekülnél* a csata elől, az ajtón kirohanva oldhatsz kereket – ez esetben lapozz a **325**-re. Ha legyőzöd a teremtményt, lapozz a **178**-ra.

214.

Fejedre húzod a zöld köpeny csuklyáját, és abban bízol, hogy a teremtmény ilyen távolságból összetéveszt valamelyik másik Gyíkemberrel. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **142**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **52**-re.

215.

A kunyhó kiváló menedéknek bizonyul, így teljesen kipihenten ébredsz reggel. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! Felfrissülve készülődsz össze, hogy nekiindulj, és rálelj a barlangokra. Lapozz a **270**-re.

216.

Sajnos amíg szunyókáltál, egyikük megsebesült. A csapat nem túl boldog, hogy egy egyszerű strázsaként sem álltál helyt, ezért kiengesztelésül a maradék élelmedet szétosztod közöttük. (Jelöld a változást a *Kalandlapodon*!) A tengerészek ezután újra ásni kezdenek, és nem sokra rá valóban felfedezik, amiért jöttek – egy kincsesláda bukkan elő! Segítesz a haramiáknak felhúzni a hatalmas ládát, amit mohón felnyitnak, de csalódottan állapítják meg, hogy nem drágaköveket, hanem amúgy értékes szöveteket találtak. A tengerészek végül felhúzzák a ládát és tartalmát a csónakra, és jelentik a kapitánynak szerzeményüket. Lapozz a **307**-re.

217.

Egy matróz felfigyel a segélykiáltásodra, de már túl későn. A polip óriásira tátja ki száját, és az utolsó dolog, ami életedben látsz, az a förtelmes tengeri lény torka.

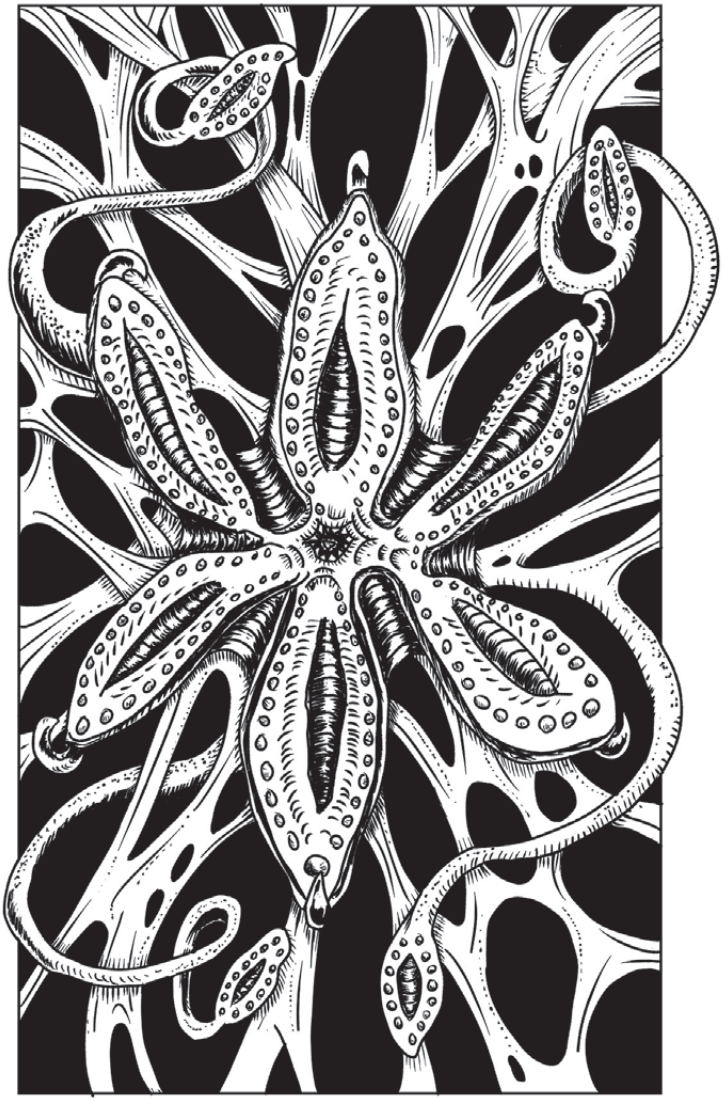
218.

Legyőzted a bivalyerős Kétfejű Gyíkembert, amiért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Kinyitod az ajtót, ami előtt őrt állt, és egy hatalmas teremben találod magad, melynek szemközti falán három másik ajtót pillantasz meg. Pontosan tudod, hogy az egyik ajtó az Élőhalott Gyíkkirályhoz vezet, és küldetésed a végéhez közeledik. Melyik ajtón nyitsz be?

A bal oldali ajtón, amin egy lángoló kard látható?	Lapozz a **70**-re.
A középső ajtón, amelyre egy kötél ábráját rajzolták?	Lapozz a **103**-ra.
A jobb oldali ajtón, amelyre egy ezüstérme képét festették?	Lapozz a **350**-re.

219.

A lombok szinte plafonként zárulnak össze fölötted, így félhomályban követed az ösvényt, melyen hamarosan egy barlang bejárata elé érkezel. Ha lemászol, hogy felderítsd az üreget, lapozz a **181**-re. Ha inkább továbbhaladsz az ösvényen, lapozz a **351**-re.



220.

Amint belépsz a szobába, egy furcsa, zselészerű lény ereszkedik alá a plafonról, egyenesen rád. Egy Fémevő az, akinek érdeklődését fegyverzeted vonta magára. Tapadókorongos csápjaival támad rád, és meg kell küzdened vele.

Fémevő ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 5

Ha veszítesz egy Harci Körben, a Fémevő felfalja a fegyveredet, és le kell vonnod 1-et az ÜGYESSÉGEDBŐL. Ha nyersz, lapozz a **292**-re.

221.

Kihúzod a láncot, és vele együtt néhány téglát is kirántasz a falból. Az így keletkezett nyílás épp akkora, hogy talán át tudod préselni magad rajta. Ha jobban megvizsgálnád az üreget, lapozz az **5**-re. Ha inkább visszatérsz a folyosóra, lapozz a **72**-re.

222.

A nyílvessző a combodba fúródik. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Rohanni kezdesz az alagút felé. Dobj két kockával! Ha kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **63**-ra. Ha a kapott összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **327**-re.

223.

A kés a kalóz felé száll, és egyenesen a hátába áll bele. Társuk halálát látva a rátok támadó kalózok bátorsága elillan, és visszamenekülnek a hajójukra, kapitányuk pedig menekülésre utasítja hajójukat. Tengerésztársaiddal együtt örömmel nézed, ahogy a kalózok hajója egyre távolodik tőletek. Lapozz a **183**-ra.

224.

Eszedbe jut az Osztriga-öböl halászai által beszélt legenda, miszerint a Gyíkkirály rozsdás késnek álcázta a Lángpallosait. Lehet, hogy ez az egyik? Erősen koncentrálsz a késre, mire a varázslat feloldódik, és immár egy Lángpallost tartasz magad előtt. Szerzeményedért nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **284**-re.

225.

Belélegzed a gázt, de a köhögést leszámítva nem érzed, hogy bármi bajod lenne. Kényszeríted magad, hogy abbahagyd a köhögést, és rájössz, hogy a gáz ártalmatlan volt. Belenézel a ládába, de az üres. Úgy döntesz, itt az ideje elhagyni a szobát, és továbbmenni a folyosón. Lapozz a **32**-re.

226.

A kalóz elgondolkodik válaszodon. – No, várj csak – mondja eltöprengve, mintha lenne más választásod. A szellem eltűnik, majd elégedettségtől sugárzó arccal néhány pillanat múlva ismét megjelenik. – Megtaláltad! – dörgi boldogan. A szellemalak ismét felszívódik, és közben az ajtó nyikorogva kinyílik. Nyersz 2 SZERENCSE pontot! Mielőtt kisurrannál rajta, észreveszel egy fiolát, ami az egyik csontváz mellett pihen. Egy ellenméreg az, amit zsebre vágsz. Miután elhagyod a barlangot, visszatérsz a csónakhoz. Lapozz a **100**-ra.

227.

A nap továbbra is kellemesen süt, ahogy a zöld mezőkön keresztül délnek haladsz. Hamarosan egy, az út szélén üldögélő öregembert pillantasz meg, aki egy karót farigcsál a késével. Ha megszólítod, lapozz a **101**-re. Ha ügyet sem vetve rá továbbhaladsz délnek, lapozz a **250**-re.

228.

Az út egy mindössze tucatnyi épületből álló falun vezet keresztül. A legtöbb falusi a földeken dolgozik, de ahogy a legnagyobb épület mellé érsz, két öregembert pillantasz meg, akik az egyik tornácon ücsörögnek. Ha szóba elegyednél velük, lapozz a **286**-ra. Ha nem foglalkozol velük, és továbbhaladsz a falucska épületei között, lapozz a **289**-re.

229.

Képtelen vagy nyitva tartani a szemedet, és hamarosan hortyogva alszol. Álmodból ordítozás és kiabálás ver fel. Talpra ugrasz, előrántod kardodat, majd körbenézve azt látod, hogy a tengerészek egy Óriásgyíkkal viaskodnak a homokban. Azonnal közéjük veted magad, hogy megóvd őket a komolyabb sérülésektől.

Óriásgyík ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd a teremtményt, lapozz a **216**-ra.

230.

A kunyhó ajtaja hiányzik, és ahogy belépsz, egy szobában találod magadat, ahol pozdorjává zúzott bútorok darabjai hevernek szerteszét. Miközben éjszakai fekhelyednek megpróbálsz felszabadítani a padlón egy kis helyet, felfedezel egy lezárt ládát. Ha van nálad egy tőr, és megpróbálod vele kinyitni, lapozz a **164**-re. Ha inkább a kardoddal feszegetnéd föl, akár azon az áron is, hogy fegyvered pengéje kicsorbul, lapozz a **303**-ra. Ha nem foglalkozol a ládával, és inkább nyugovóra térsz, lapozz a **215**-re.

231.

Ahogy az őr a földre zuhan, társa megpördül és rád szegezett lándzsájával neked ront, miközben a Sámán fedezékbe húzódik.

Troglodita ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Két Harci Kör után lapozz a **23**-ra.

232.

Sikerül elkerülnöd, hogy a bármelyik repkedő bútordarab eltaláljon. Eléred az ajtót, de az zárva van. Egy bronzborítású kulcslyukat pillantasz meg. Ha van nálad egy bronzkulcs, lapozz a **240**-re. Máskülönben lapozz a **73**-ra.

233.

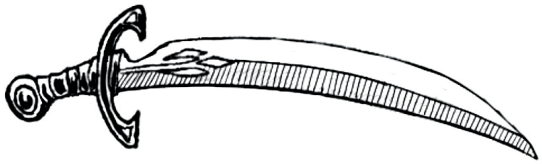
Az ösvény egy kis tisztáson ér véget, ahol két ocsmány, bibircsókos, emberszerű teremtmény marakodik valamilyen ékszeren. Olybá tűnik, mintha egyikük magához akarná venni a bizsut, a másik pedig inkább megsemmisítené. Ha belépsz a tisztásra, lapozz a **391**-re. Ha inkább az öreg tölgyhöz visszatérve nyugatra folytatod utadat, lapozz a **208**-ra.

234.

A Medúza velőtrázó sikolyt hallat, és rájössz, hogy a terved működik. Óvatosan kinyitod a szemedet, és látod, hogy a teremtmény valóban kővé vált. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Gyorsan átkutatod a szobát, és az egyik szobor kezében egy darab pergament találsz. Ha kiveszed, és elolvasod, lapozz a **65**-re. Ha ott hagyod, ahol van, és inkább továbbmész az alagútban, lapozz a **61**-re.

235.

Kérdésed hallatán az öregek elnevetik magukat, és a hátuk mögött lévő épületre mutatnak – a két idős férfi remekül szórakozik azon, hogy nem ismerted föl az orrod előtt lévő boltot. Belépsz az épületbe, és valóban egy üzletben találod magadat, mely mindenféle csecsebecsékkel van telezsúfolva. A portéka nagyja a falon lévő polcokon sorakozik, de a padlón is rengeteg árucikket halmoztak föl. A pénztárnál két férfit pillantasz meg, feltehetően egy apa és a fia. Ha van nálad egy kristály, lapozz a **388**-ra; ha nincs, lapozz a **320**-ra.



236.

Sikerül még azelőtt leugranod a szikláról, hogy vele együtt a mélybe zuhannál. Úgy döntesz, a partfalról beljebb húzódsz a szárazföld felé, és hamarosan egy ösvényt keresztezel, melyet követni kezdesz. Egészen addig haladsz rajta, amíg egy másik, észak-déli irányú csapáshoz nem érsz, ahol dél felé, a barlangok irányába fordulsz. Lapozz a **261**-re.

237.

A hatalmas dinoszaurusz a fedélzetre zuhan. A legénység üdvrivalgással üdvözli hősies győzelmedet, és menten elkezdik ízekre szabdalni a hüllőt. Megbecsülésük jeléül neked adják a Pterodaktilusz állkapcsát, hogy emlékeztessen a győzelmedre. Amikor a dinoszaurusz összes maradványát eltakarították, továbbhajóztok dél felé. Késő este a kapitány egy nagy barlangot pillant meg a parti sziklák között, és egy felderítő csapatot ültet csónakba, hogy átkutassák a területet. Ha te is jelentkezel a járőrbe, lapozz a **385**-re. Ha inkább a hajón várod meg a fejleményeket, lapozz a **273**-ra.

238.

A legénység készségesen követi utasításaidat, és gyorsan elkormányozzák a hajót a szikláktól. Amint kikeveredtek a szirtek közül, a tengerészek megpróbálják észhez téríteni kapitányukat. Miután visszanyeri az eszméletét, a kapitány megköszöni, hogy biztonságba navigáltad a hajóját. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **304**-re.

239.

Követed a jobbra kanyarodó folyosót, és csakhamar egy, az alagút bal oldalán nyíló ajtóhoz érkezel, amely mögül dörmögő hang szűrődik ki. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **165**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **72**-re.

240.

Megpróbálod a kulcsot a zárba illeszteni, de sietségedben a padlóra ejted. Ahogy lenyúlsz érte, újabb bútorok repülnek feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **371**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **26**-ra.

241.

Legyőzted az Élőhalott Gyíkkirályt! Hogy elejét vedd annak, hogy a szörnyeteget ismét visszahozza bárki is a halálból, tetemét apróra kaszabolod. Amint végeztél e förtelmes munkával, a barlangrendszer által kibocsátott méreganyagok ismét bénítani kezdenek, ám ezúttal minden korábbinál erősebben. Kétszeres erővel tör rád a gyötrelem, és még levegőt venni is alig bírsz. Van-e nálad még egy fiola ellenméreg? Ha igen, tudnod kell annak az embernek a nevét, akitől kaptad azt, és lapozz a nevében elrejtett számmal jelzett fejezetpontra. Ha nincs nálad ellenanyag vagy nem tudod a nevét, lapozz a **287**-re.

242.

Ahogy továbbhaladsz, a fák egyre ritkulnak. Nemsokára az ösvénytől távolabb egy elhagyatottnak tűnő kunyhót pillantasz meg. Ha közelebbről is megvizsgálnád, lapozz a **152**-re. Ha nem foglalkozol vele, és tovább menetelsz észak felé, lapozz a **64**-re.

243.

Alighogy kinyitod a ketrecet, a Sólyom azonnal kirepül, és tűéles karmaival rád támad. Meg kell védened magadat!

Éjjeli Sólyom ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

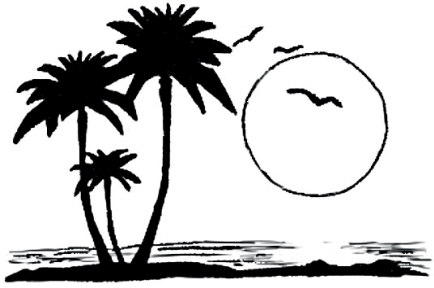
Ha te nyerted az összecsapást, lapozz a **302**-re.

244.

Az éjszaka közepén vérfagyasztó üvöltésre riadsz föl. Felugrasz, és azonnal kardot rántasz. Tábortüzed még pislákoló fényénél körbenézel, és rögtön megpillantod az éjjeli vadászatán téged kiszimatoló Vérfarkast. A félelmetes bestia majdnem két méter magas, testét sűrű szőr borítja, hosszúkás orrával az ízletes zsákmány reményében izgatottan szimatol körbe. Meg kell küzdened a fenevaddal.

Vérfarkas ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

A Vérfarkasokon a legtöbb fegyver nem fog, csak azok sebzik meg, melyek ezüstből készültek. Ha van egy ezüst tőröd, és ezt használva legyőzöd a bestiát, lapozz a **366**-ra. Ha nincs ezüst tőröd, úgy nincs más választásod, mint *elmenekülni* a Vérfarkas elől – ez esetben lapozz a **362**-re.



245.

A Fekete Oroszlán-csontváz valahogy megérzi, hogy élő fajtársát az uralmad alá hajtottad, és hátrálni kezd. Előrelendülsz, és egy csapással lefejezed a megjuhászodott fenevadat. Lapozz a **367**-re.

246.

Ahogy belenézel a tükörbe, azt látod, hogy egy rémisztő teremtmény kel életre. Nagyjából emberszerű, ám neki négy karja van, arca pedig hisztérikus üvöltéstől torzult el. Meg kell küzdened a Tükördémonnal, aki téged választott következő áldoztának.

Tükördémon	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha bármelyik Harci Kört elveszíted, lapozz a **110**-re. Ha te nyered a csatát, lapozz a **28**-ra.

247.

Lövésed célt téveszt. A kardoddal kell megvédened magadat a lándzsáikkal rád támadó őrök ellen. Egyszerre küzdj meg a teremtményekkel!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	6	5
Második Troglodita	6	4

Két Harci Kört követően lapozz a **383**-ra.

248.

Megörülsz, hogy az ismét felragyogó napsütésben jól szemmel tarthatod a környéket. Egy idő után a csapás kelet felől megközelíti az erdős területet, és tekintetedet nem veszed le a fák koronájáról sem, nehogy fedezékükből útonállók lepjenek meg. Kisvártatva egy keselyű-csapatot pillantasz meg, akik az erdő fölött köröznek. Ha meg akarod nézni, mi keltette fel a dögevők érdeklődését, lapozz a **31**-re. Ha nem foglalkozol velük, és továbbhaladsz délnek, lapozz a **157**-re.

249.

Ahogy a nő feléd fordul, riadtan veszed észre, hogy hajkoronája helyén kígyók tekeregnek! A nő egy Medúza, akinek a tekintete kővé változtatja az embereket. Megpróbálod becsukni a szemedet, de túl későn reagálsz. Érzed, ahogy végtagjaid kezdenek megmerevedni és megkövülni, és egyetlen perc sem telik el, mire te is a kőszobor-gyűjtemény tagjaként álldogálsz itt tovább az idők végezetéig. Kalandod itt véget ér.

250.

A közelben egy kis kőkunyhóra bukkansz, ahová befészkeled magadat, és azonnal mély álomba zuhansz. Amikor felébredsz, döbbenten állapítod meg, hogy már délutánra jár az idő – majdnem az egész napot átaludtad! Miközben a felszerelésedet szeded össze, keserűen állapítod meg, hogy amíg az igazak álmát aludtad, egy tolvaj az összes aranyadat ellopta. (Ha nem volt aranyad, két adag Élelmet emeltek el a zsákodból – a változásokat jelöld a *Kalandlapodon*!) Miután összeszedted magadat, rosszkedvűen indulsz a barlangok keresésére. Lapozz a **270**-re.

251.

Milyen pajzs van nálad? Ha egy oroszlánt ábrázoló, lapozz a **315**-re. Ha egy olyan, amire egy sast pingáltak, lapozz a **290**-re.

252.

Miután legyőzted a teremtményt, nemigen tudsz visszaaludni. Az éjszaka hátralévő részében nyugtalanul forgolódsz, és amikor reggel felkelsz, nem vagy teljesen kipihent, így csak 1 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ennek ellenére eltökélt vagy, hogy ma megtalálod a barlangokat. Lapozz a **270**-re.

253.

Amint az Élőhalott Gyíkkirály megpillantja majmodat, előbb szinte lefagy a félelemtől, majd hiába próbál erőt venni magán, remegni kezd. Megtorpanása lehetőséget ad neked arra, hogy egy másik tárgyat vess be ellene. Ha nálad van a Hüllőirányító varázslat tekercse, lapozz a **136**-ra. Máskülönben lapozz a **356**-ra.

254.

Felhelyezed a réz karkötőt a csuklódra, de semmilyen pozitív vagy negatív hatást nem észlelsz. Mindazonáltal a csuklódon hagyod, remélve, hogy később kiderül, történik-e valami. Ha még nem tetted, és most összetöröd a kék urnát, lapozz a **285**-re. Ha a vöröset zúzod össze, lapozz a **38**-ra. Amennyiben inkább elhagyod a szobát a szemben lévő ajtón keresztül, lapozz a **322**-re.

255.

Leereszkedsz a lépcsőn egy másik folyosóra, amin elindulva hamarosan egy, a fal jobb oldalán nyíló ajtóhoz érkezel, amely mögül valamiféle kaparászást hallasz. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a **173**-ra. Ha inkább továbbmennél a folyosón, lapozz a **332**-re.

256.

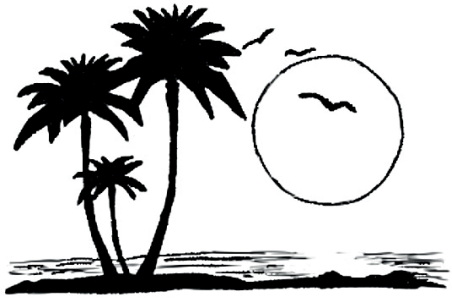
Miután végeztél a Ghoullal, átkutatod undorító odúját. A bestia korábbi áldozatainak maradványaira bukkansz, némelyik csontjai körül még ott hever ruházatuk rongyos maradéka. Átvizsgálod őket, és 4 Aranytallért, illetve egy gyertyát találsz, amiket magaddal vihetsz. A verem oldalán elég kapaszkodót találsz ahhoz, hogy föl tudj mászni rajta. Miután visszakapaszkodtál, odafönt ismét nekiindulsz az alagútnak. Lapozz a **43**-ra.

257.

Követed a folyosót, ami egy idő után sokkal tágasabbá válik, és azt is megfigyeled, hogy a járat ezen része már épített, nem pedig a természet vájta. Rövidesen egy elágazáshoz érkezel. Ha balra fordulsz, lapozz a **239**-re. Ha jobbra tartasz, lapozz az **53**-ra.

258.

A csapás végighalad az erdő szélén, majd délnek fordul. Követed az utat az erdő mentén, de közben fél szemedet végig a fákon tartod, nehogy a lombok közül lesből támadó útonállók lepjenek meg. Amikor már éppen kezdene az az érzésed lenni, hogy biztonságosabb területre értél, egy különös, félig ember, félig ló formájú teremtmény ront elő a fák közül. Tudod, hogy meg kell küzdened a Kentaurral, de mivel van még köztetek egy kis távolság, ha van nálad egy íj nyílvesszőkkel, használhatod – ez esetben lapozz a **83**-ra. Máskülönben a kardoddal kell megvívnod a fenevaddal – lapozz a **2**-re.

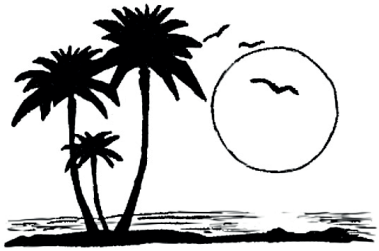


259.

Megpróbálod felhúzni magadat az indán, de ez igen nehezen megy, mert szinte azonnal kileng a súlyod alatt. Dobj két kockával! Ha kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **328**-ra. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **86**-ra.

260.

Az egyetlen lehetőséged, ha minél előbb elhagyod a barlangokat, mielőtt a méreg végez veled, azonban csak a kanyargós folyósóig sikerül visszajutnod, mielőtt eszméletedet vesztve összeesel. Kalandod itt véget ér.



261.

Ahogy dél felé haladsz, az időjárás hűvösebbre fordul. Néhány eseménytelen kilométer megtétele után figyelmed is lankadni kezd, és későn veszed észre, hogy két ocsmány, fekete bőrű Ork közelített meg. Amikor eléd ugranak az ösvényen, egyikük azonnal egy nyílvesszőt lő ki rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **80**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **97**-re.

262.

A kapitány gyorsan visszanyeri az uralmat a hajó felett, és megparancsolja, hogy a legénység ragadja meg az evezőket. A hajó élesen a jobb oldalára dől, majd távolabb kanyarodik a veszélyes szikláktól. Végül sikeresen tovább halad, csak minimális sérülést szenvedett el. Lapozz a **304**-re.

263.

Viselsz sisakot vagy mellvértet? Ha igen, lapozz a **220**-ra. Ha nem, kinyithatod a ládát – lapozz a **13**-ra.

264.

Pánikba esel, és kétségbeesetten próbálsz meg más tárgyakat a dobozba helyezni, azonban annak nyílásába csak egy érme fér bele, az aranynak ugyanakkor semmi hatása sincs. Csapdába estél, és képtelen vagy menekülni innen. A helyiség lassan megtelik vízzel. Kalandod itt véget ér.

265.

Az ösvény egy északnyugat felől érkező csapásba torkollik, de te továbbra is eltökélten haladsz dél felé, hogy rálelj a barlangokra. Lapozz a **261**-re.

266.

A sarkon túl már nem látod a teremtményt. Követed az alagutat, melyen nemsokára egy ajtóhoz érkezel. Kinyitod az ajtót, és egy teljesen zöldre festett szobába lépsz be. A bal oldali falon három festett kőurna sorakozik. Mindhárom le van zárva, úgyhogy ha látni akarod, mi van bennük, össze kell törnöd őket. Ha a vörös urnát törnéd fel, lapozz a **38**-ra. Ha inkább a kék urnát, lapozz a **285**-re. Ha a zöldet vágod földhöz, lapozz a **311**-re. Amennyiben nem foglalkozol az urnákkal, és a szemközti ajtón át távozol innen, lapozz a **322**-re.

267.

Visszamész kicsit az alagútban, hogy a nekifutáshoz fel tudj gyorsulni. Nekiiramodsz, majd elugrasz. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **45**-re. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **184**-re.

268.

Az Óriásrák ádáz ellenfél volt, legyőzéséért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Körbenézel, hátha a homokban találsz valamit, de csak egy ezüstdarab akad a kezedbe, majd a keresést feladva továbbindulsz a fák felé délnek. Lapozz a **9**-re.

269.

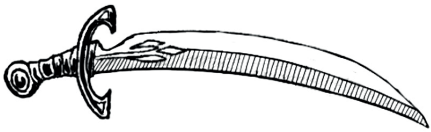
Hajótok valójában még nem keveredett ki a veszélyes szirtek közül, sőt a helyzet még rosszabbra is fordul, és hamarosan újabb sziklák szakítják fel a hajótest oldalát. Egyre több víz ömlik a hajó gyomrába, és riadtan konstatálod, hogy nemsokára el fog süllyedni, ezért átugrasz a korlaton, hogy mentsd magad. Azt szerencsére elkerülöd, hogy a jéghideg vízbe érkezve a fejedet az egyik sziklába verd, de mire a partra úszol, oldaladat több pengeéles szikla is végigsérti. Amint eléred a szárazföldet, az úszástól és sebeid okozta fájdalomtól azonnal összerogysz, és mély álomba merülsz. A hajótörés miatt vesztesz 2 SZERENCSE pontot, továbbá dobj két kockával, melynek eredményét vond le az ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, lapozz a **326**-ra.

270.

Miután megpillantasz egy villámcsapás által kettéhasított fát, továbbá egy sárga festékkel megjelölt kőtömböt, az Osztriga-öböl halászainak útmutatásai alapján biztos vagy benne, hogy megtaláltad a barlangokat. Csakhamar felfedezed a bejáratot is, amit egy Gyíkember őriz, méghozzá egy Styracosaurus hátán ülve, ami egy nagy, négylábú dinoszaurusz, mely arról ismert, hogy a nyaka köré vastag csontlemezt növeszt. A Gyíkember még nem látott meg. Ha van nálad egy íj és néhány nyílvessző, és megpróbálod lelőni az őrt, lapozz a **7**-re. Ha inkább a dárdáddal veszed célba a strázsát, lapozz a **324**-re. Máskülönben a kardoddal kell megküzdened vele – lapozz a **338**-ra.

271.

A köpeny egy kissé bő, de egyébként illik rád. Felhúzod a csuklyát, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **332**-re.



272.

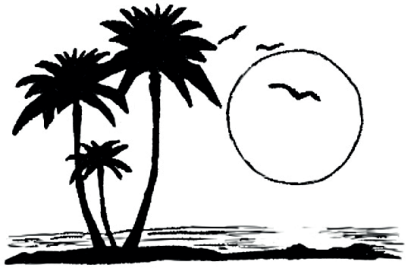
A Sötét Elfek kilövik nyilaikat, és az egyik vessző melletted fúródik a fedélzet deszkáiba, lángra lobbantva azt. A lángok megégetnek, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Segítesz a matrózoknak elfojtani a tüzet, majd a hajó szerencsére távolabb úszik a Sötét Elfek nyilaitól. Lapozz a **44**-re.

273.

A csónak hamarosan visszatér, és a matrózok jelentik, hogy semmilyen kincset nem találtak. A kapitány csalódottan vállat von, majd kiadja a parancsot a horgony felvonásra, és hamarosan újra úton vagytok. Lapozz a **145**-re.

274.

Az alagút végét egy ajtó zárja le, amely mögül állatok visítása, ordítása és károgása szűrődik ki – egészen olyan, mintha egy állatkert lenne odabent. Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **318**-ra. Ha inkább visszamész az elágazáshoz, hogy a másik alagúton haladj tovább, lapozz a **129**-re.



275.

Nyilad elvéti a Kentaurt, és már nincs időd arra, hogy egy újabb lövéssel célozd meg, a fenevad ugyanis neked támad lándzsájával.

Kentaur	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

A teremtmény túl gyors ahhoz, hogy *elmenekülhess* előle. Ha te nyered az összecsapást, lapozz a **193**-ra.

276.

Nem tudod, de ezt a karperecet megátkozták. Ha viselsz egy ezüst gyűrűt, lapozz a **319**-re. Máskülönben lapozz az **51**-re.

277.

Az ösvény nemsokára egy hatalmas tölgyfához ér, ahol kettéágazik. Ha keletnek indulsz, lapozz a **233**-ra. Ha inkább nyugat felé veszed az irányt, lapozz a **208**-ra.

278.

– Ne légy nevetséges! – csattan fel a kalóz, akinek sértését papagája rikácsolva ismétli meg. – Ez az utolsó hülye is ebbe az irányba küldött! – szegezi ujját az egyik csontvázra a haramia, akinek szellemalakja kezd köddé válni, majd a papagáj körvonalai is felszívódnak a szoba félhomályában. Hiába méltatlankodsz, egyikük sem tűnik fel újra, és az ajtó is zárva marad. Az egyetlen esélyed a túlélésre, ha egy másik felfedező rád nyitja az ajtót. Sajnos ez a te életedben már nem történik meg…

279.

Miután az őr holtan terül el, belépsz a barlangba, mely egy elég hosszú és szűk járatnak tűnik. Egy alagút fut a barlang hátuljától befelé, és belépsz rajta. Elég széles és magas, hogy kényelmesen sétálhass benne. A falakról víz csepeg, és apró karmok sercegését hallod a padló felől. Vészjósló, enyhe szagot érzel a levegőben. Az alagút kanyarodik, és fokozatosan lefelé tart, és nemsokára minden tájékozódási képességedet elveszíted. Nemsokára egy barlangbejárathoz érsz, mely a járat bal oldalából nyílik. Ha átkutatod ezt a termet, lapozz a **283**-ra. Ha továbbmész az alagútban, lapozz a **257**-re.

280.

A vasajtó zárva, és képtelen vagy megmozdítani. Csapdába estél! Vagy az éhhalál, vagy pedig egy erre kóborló, friss húsra éhes teremtmény fog majd végezni veled. Kalandod itt véget ér.

281.

Az ajtó egy széles folyósóra nyílik, ahol undorító hüllőszag csapja meg az orrodat. Az orrfacsaró bűz mellett a földön látható lábnyomokból arra következtetsz, hogy egy óriási fenevad használja ezt a járatot. Az alagút balra fordul, majd egy nagyobb barlangba torkollik, ahonnan egy jobb kéz felől nyíló átjárón, vagy pedig a hátsó falánál lévő kőlépcsőn tudnál továbbhaladni. Mielőtt azonban eldönthetnéd, hogy melyiket is válaszd, előkerül a verem lakója, egy óriási STYRACOSAURUS! Ez egy sokkalta nagyobb példány, mint amivel a bejáratnál találkoztál – ez vélhetően egy felnőtt példány. Ha rajtad van a Láthatatlanság Köpenye, és használni is akarod, lapozz a **377**-re. Máskülönben meg kell küzdened a fenevaddal – lapozz a **133**-ra.

282.

Ahogy végzel az Imitátorral, kiszabadíthatod a kezedet. Ha most megkockáztatod, hogy kinyisd a másik ládát is, lapozz a **127**-re. Ha inkább visszamászol, és a hídon átkelve folytatod utadat, lapozz a **334**-re.

283.

A szűk barlangban még lámpásod fénye ellenére sem látsz el túl messzire. Ahogy belépsz a járatba, érzed, hogy belegabalyodtál valamiféle ragadós fonalba. Kapálózva próbálod kiszabadítani magadat, de csak rontasz helyzeteden. Zsákmányra éhesen hamarosan megjelenik csapdád készítője – egy Óriáspók, akivel az életedért kell megküzdened, mivel azonban hálójának fogja vagy, a harc idejére 2-vel csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET.

Óriáspók	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd a bestiát, lapozz a **149**-re.

284.

Ha a válladon ül egy majom, lapozz a **253**-ra. Máskülönben lapozz a **399**-re.

285.

Amikor feltöröd a kék urnát, a rothadó hús undorító szaga tölti be a helyiséget. Az urna tele van Húslárvával, amik közül néhány azonnal a karodra és a lábadra ugrik. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, hány csúszómászó tapadt rád, és minden egyes féreg után 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Miközben a hányinger kerülget, összetörheted a piros urnát – ha így tennél, lapozz a **38**-ra. Ha a zöldet vágnád a földhöz, lapozz a **311**-re. Máskülönben dönthetsz úgy is, hogy a szemközti falon nyíló ajtón át elhagyod a helyiséget – lapozz a **322**-re.

286.

Odaköszönsz a két öregembernek, akik megkérdezik, hogy miben lehetnek a segítségedre. Ha mesélsz nekik küldetésedről, és arról érdeklődsz, hogy tudnak-e valami használható információt adni neked, lapozz a **394**-re. Ha azt mondod, hogy a készleteid fogytán vannak, és arról érdeklődsz, hogy hol tudnád feltölteni őket, lapozz a **235**-re.

287.

A méreg elönti testedet, és rövidesen már nem tudsz lélegezni. Habár végeztél az Élőhalott Gyíkkirállyal, hőstettedet már senkinek sem fogod tudni elmesélni. Kalandod itt véget ér.

288.

Ahogy egyre délebbre haladsz, a csapás egyszer csak véget ér, és egy két méter magas, váza-formájú növényhez érkezel. Ha közelebbről is megvizsgálnád, lapozz a **20**-ra. Ha inkább visszamész, ahonnan jöttél, lapozz a **60**-ra.

289.

Magad mögött hagyod a falucskát, és a szántóföldek között kanyargó úton dél felé haladsz. Úgy érzed, hogy a barlangokhoz már közel jársz, de a nap már a látóhatár mögé bukott, és az egyre erősödő szürkületben kénytelen vagy éjszakai táborhely után nézni. Lapozz a **314**-re.

290.

A pajzs szilárdsága csak illúzió, és a nyilak ellenállás nélkül haladnak át rajta, és felnyársalnak. Kalandod itt véget ér.

291.

A hatalmas szörny holtan terül el. Mivel az összecsapásotok meglehetősen zajos volt, úgy döntesz, hogy azonnal elhagyod a barlangot. Ha a jobb oldali átjárón távozol, lapozz **346**-ra. Ha a barlang végében lévő lépcsőkön hagyod el a vermet, lapozz a **35**-re.

292.

Eltávolítod a Fémevő maradványait magadról. Ha továbbra is szeretnéd, kinyithatod a faládát – ez esetben lapozz a **13**-ra. Máskülönben elhagyod a szobát, hogy a folyosón haladj tovább – lapozz a **32**-re.

293.

Óvatosan kiveszed a majmot és a válladra ülteted. Miközben elhagyod a szobát, a majom felébred. Elégedettnek tűnik új helyével, és továbbra is a válladon ücsörög, amikor visszatérsz az elágazáshoz, és folytatod utadat. Lapozz a **129**-re.

294.

Emlékszel a versikére, úgyhogy bal oldalt egy másik fogantyút keresel, és egy kis bemélyedésbe rejtve meg is találod. Ha ennek ellenére a jobb oldali fogantyút használnád, lapozz a **88**-ra. Ha az újonnan felfedezett kart nyomnád le, lapozz a **200**-ra.

295.

A csapás dél-délnyugati irányba tart, majd a tengerparton délnek fordul. Ahogy kiérsz a partra, egy fekete ruhába öltözött férfival találod szembe magadat, aki utadat elállva próbára hív: vagy megválaszolod egy találós kérdését, vagy pedig párbajt kell vívnod vele. Ha kiállod a próbáját, arannyal vagy valamilyen apróbb varázstárggyal jutalmaz meg, ha nem, úgy te adsz neki két dolgot a hátizsákodból. Ha a találós kérdését próbálod megválaszolni, lapozz a **300**-ra. Ha inkább párbajoznál vele, lapozz a **363**-ra. Amennyiben inkább visszafordulnál, hogy a dombon át folytasd utadat, lapozz a **112**-re.

296.

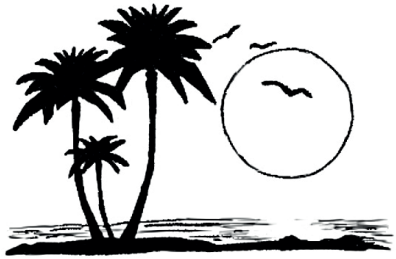
Az ajtó egy széles alagútra nyílik, melynek padlóján jókora lábnyomokat fedezel fel, amiből arra következtetsz, hogy valami nagyobb teremtmény rendszeresen erre közlekedik. Az alagúton hamarosan egy vasrácshoz érsz, amin szemmel láthatóan nem tudsz átjutni. Ha megpróbálsz valami titkos átjáró vagy kapcsoló után kutatni, lapozz a **168**-ra. Máskülönben kénytelen vagy visszatérni az őrszobába, hogy onnan a másik ajtón át távozz – lapozz a **281**-re.

297.

Miután legyőzted a Gyíkembert, átkutatod a helyiséget. Semmi értékeset nem találsz, egyedül a láncot vihetnéd innen magaddal, amivel a bestitát kötötték meg. Ha kihúzod a láncot a falból, lapozz a **221**-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább visszatérsz a folyosóra, lapozz a **72**-re.

298.

Eszedbe jut, hogy a likantrópia egyetlen ellenszere a nadragulya, ezért leerőlteted az egyébként mérgező növényt a torkodon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Amennyiben még életben vagy, a gyógynövény megtette hatását, és érzed, ahogy lázad csillapodni kezd. Úgy döntesz, hogy az éjszaka hátralévő részét egy fán, a Vérfarkas tetemétől távol töltöd. Reggel gémberedett végtagokkal ébredsz, de legalább életben vagy. Lapozz a **185**-re.



299.

Az ösvény a sziklákon felfelé vezet. Rájössz, hogy utad veszélyesen közel van a szirtek pereméhez, ezért úgy döntesz, hogy inkább a szárazföld felé fordulsz. Azonban ahogy nekiindulnál, a lábad alatti szikla elkezd megcsúszni, neked pedig azért kell küzdened, hogy vele együtt nehogy te is a mélybe zuhanj. Dobj két kockával! Ha kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **236**-ra. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **56**-ra.

300.

– Van egy közmondás – kezdi a férfi –, mely szerint senkinek nem repül a szájába semmi, mint a … – Mi nem repül az ember szájába? – szegezi neked a kérdést. Mit válaszolsz?

A nyíl?	Lapozz a **378**-ra.
A legyek?	Lapozz a **25**-re.
A sült galamb?	Lapozz a **132**-re.

301.

Feltartod a tükördarabot abban a reményben, hogy vissza tudod tükrözni a tekintetét saját magára. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **234**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **19**-re.

302.

Nem akarsz több ketrecet kinyitni, így inkább visszatérsz az elágazáshoz, hogy a másik irányba menj tovább. Lapozz a **129**-re.

303.

A kardodat használva ki tudod nyitni a ládát, ám csak azon az áron, hogy pengéje kicsorbul, ami miatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Hogy bosszúságod még teljesebb legyen, a ládában mindössze egy bronzkulcs és egy vasból készült karperecet találsz. A kulcsot azonnal zsebre vágod, majd pedig eldöntheted, mit teszel a karpereccel. Ha a csuklódra húzod, lapozz a **276**-ra. Ha hagyod, ahol van, és inkább nyugovóra térsz, lapozz a **215**-re.

304.

Az idő egyre hidegebb, ahogy a délután estébe fordul, és a nap egyre laposabb szögben süt. A kapitány újra a tengert kémeli a távcsövével, majd élesen felkiált – egy nagy Pterodaktilusz közelíti meg a hajót, nyilvánvalóan azzal a szándékkal, hogy a legénység tagjaiból lakmározzon. A félelmetes hüllő szárnyfesztávolsága több mint négy méter, a csőrével pedig képes félbevágni egy embert. Meg kell küzdened vele, amint lecsap, hogy megtámadjon.

Pterodaktilusz	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 9

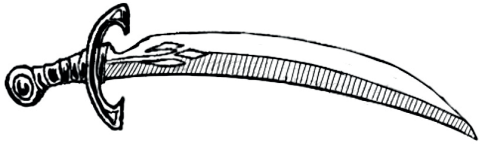
A Pterodaktilusz a kardod ütéstávolságán kívül marad. Hacsak nincs dárdád, e csata idejére le kell vonnod 2 ÜGYESSÉG pontot. Ha végzel a fenevaddal, lapozz a **237**-re.

305.

A délután estébe hajlik, és a nap már szinte a látóhatár mögé bukik, amikor az ösvényt követve egy alacsony, füves dombhoz érkezel. A domb lábánál az ösvény kettéágazik, és egy másik csapás kerüli meg a magaslatot délnyugat felé. Ha felkapaszkodsz a dombra, lapozz a **112**-re. Ha inkább megkerülöd, lapozz a **295**-re.

306.

A csónak hamar megtelik önként jelentkezőkkel, akik ki akarják venni a részüket a kincskeresésből. Amikor partot értek, számba veszed a lehetőségeket. Ha a matrózoknak segítenél, akik a partmenti homokos fövenyen kezdenek ásni, lapozz a **375**-re. Ha a parton előbb nyugatnak tartó, majd dél felé fordulva a szárazföld belseje felé haladó ösvényen indulnál el, lapozz a **172**-re. Amennyiben inkább a nyílegyenesen a dzsungelbe vezető, dél felé vezető ösvényen mennél tovább, lapozz a **3**-ra.



307.

A matrózok visszatérnek a hajóra, és alig várják, hogy kapitányuknak megmutassák a zsákmányt. – Legalább hetekig jól öltözött leszek! – üti el tréfával a kapitány, amikor meglátja, hogy a ládában csupán drága kelme van. Miután a legénység elhelyezi a ládát a raktérben, a hajó továbbindul. Lapozz a **145**-re.

308.

Egy hatalmas ütéssel sikerül összetörnöd a tükröt, mire a Démon hátborzongató üvöltésben tör ki, majd pillanatok alatt távozik erről a síkról. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a Démon legyőzéséért! Úgy döntesz, hogy a tükör egy darabját magaddal viszed, és elhagyod a szobát. Lapozz a **386**-ra.

309.

Ahogy magadra öltöd a köpenyt, látod, hogy előbb karjaid, majd az egész tested is láthatatlanná válik! Elsőre megrémülsz, majd rájössz, hogy ez a ruhának a hatása. A Láthatatlanság Köpenyére bukkantál, melynek hatása ugyan csak időleges, és maga a köpeny is viseltes, de még nagyon jó szolgálatot tehet – szerzeményedért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Mivel nincs más út, ezért visszatérsz az őrszobába, hogy a másik ajtóval próbálkozz. Lapozz a **281**-re.

310.

Ahogy a hátizsákodban kotorászol, a Pap befejezi a varázsigét, mire botja végéből egy tűzgolyót lő rád, ami elől nem tudsz kitérni. Dobj egy kockával, és az értékhez adj hozzá 2-t – ennyi ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha még mindig életben vagy, a Papra támadsz – lapozz a **8**-ra.

311.

Összetöröd a zöld urnát a földön, és a cseréptörmelék közül egy réz karkötő bukkan elő. Ha felhúzod a csuklódra, lapozz a **254**-re. Máskülönben, ha még nem tetted, összetörheted a piros urnát – ez esetben lapozz a **38**-ra. Ha a kéket törnéd össze, lapozz a **285**-re. Amennyiben inkább a szemközti falon nyíló ajtón át elhagyod a helyiséget, lapozz a **322**-re.

312.

A sisak mestermunka. Nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot! Új szerzeményed fölött érzett örömödtől fűtve mész tovább az alagútban. Lapozz a **72**-re.

313.

Gratulálsz ellenfelednek kiváló kardforgató tudásáért, és két tárgyat átadsz neki a hátizsákodból. A férfi az alábbi sorrendben választja ki a neki tetsző első két tárgyat felszereléseid közül: ezüst tőr, nadragulya, íj és nyilak, élelmiszer. (Veszteségedet ne felejtsd el jelölni a *Kalandlapodon*!) Miután végeztetek, folytatod utadat dél felé. Lapozz a **340**-re.

314.

Átvizsgálva a környéket két lehetséges éjszakai pihenőhely kínálkozik. Ha az egyik szélvédett sziklacsoport tövében húzod meg magadat, lapozz a **160**-ra. A közelben egy rozoga fakunyhót is felfedezel – ha ezt néznéd meg közelebbről, lapozz a **230**-ra.

315.

A nyílvesszők akkora erővel vágódnak pajzsodba, hogy a falnak taszítanak. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de legalább életben vagy. Megnézed pajzsodat, és megdöbbenve állapítod meg, hogy vagy egy tucat nyílvessző áll ki belőle, és igen sokáig tart, mire mindet kihuzigálod belőle. Ha van egy nyilad, akkor 3 vesszőt a tegezedbe teszel. Körbenézel, és megállapítod, hogy az alagútban egy szakadék nehezíti meg továbbhaladásodat, mindazonáltal úgy látod, hogy képes lennél átugrani. Egy kötél lóg le a mennyezetről a verem fölött, melynek szélére egy sor kampót szereltek. Számba veszed a lehetőségeidet. Ha nekifutásból megpróbálod átugrani a szakadékot, lapozz a **267**-re. Ha a kötél segítségével próbálsz átlendülni felette, lapozz a **24**-re. Amennyiben van nálad egy kötél, úgy az egyik kampóhoz kötve azt, le is ereszkedhetsz az üregbe – lapozz a **179**-re.

316.

Miután ártalmatlanná tetted a Gyíkembert, alaposabban körbenézel a szobában, ám a sarokban álló asztalon és széken kívül semmi egyebet nem látsz. Ha nincs kardod, most elveheted a Gyíkemberét (ezzel visszakapod az emiatt korábban elvesztett ÜGYESSÉG pontjaidat). Két út vezet tovább, és mindkét oldalon egyaránt egy-egy dupla ajtó nyílik. Ha a bal oldalit választod, lapozz a **296**-ra. Ha inkább a jobb oldalin nyitnál be, lapozz a **281**-re.

317.

Felhúzod az íjadat, és célzol. Dobj két kockával! Ha az eredmény azonos vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **74**-re. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **247**-re.

318.

Az ajtó mögött egy óriási szoba tárul fel, amiben három ketrecet pillantasz meg, melyekben az ajtó túloldalán hallott hangok forrásai ülnek. Az egyik kalitkában egy Fekete Oroszlán húzza össze magát, a másodikban egy Éjjeli Sólyom figyel téged, a harmadikban pedig egy Majom ücsörög. Amikor belépsz a szobába, mindhárom teremtmény elhallgat, és rád merednek. Nálad van-e az állatok irányításának varázslatát tartalmazó pergamen? Ha igen, és most használnád, lapozz a **323**-ra. Ha inkább kiszabadítanád az állatokat a ketrecükből, lapozz a **47**-re. Ha sorsukra hagyod őket, visszatérsz az elágazáshoz, és továbbmész a másik úton, lapozz a **129**-re.

319.

A gyűrűt korábban *megáldották*, így megóv téged a karperec átkától. Anélkül hogy észrevetted volna szerencsés megmenekülésedet, nyugovóra térsz. Lapozz a **215**-re.

320.

Az öreg egy listát tesz eléd azon portékáiról, amik érdekelhetnek. Az üzletben uralkodó káosz miatt az az érzésed, hogy nem lesz egyszerű előbányászni a kiválasztott árucikkeket.

Élelem	2 Aranytallér adagonként
Harci kalapács	6 Aranytallér
Ellenméreg	4 Aranytallér
Kötél	4 Aranytallér
Tőr	4 Aranytallér
Szerencse itala	8 Aranytallér

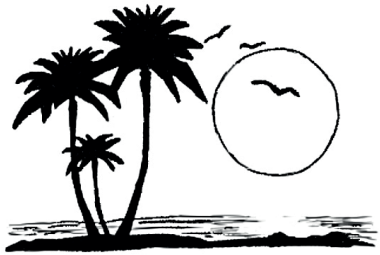
Döntsd el, mit szeretnél vásárolni, és annak megfelelően vezesd fel a *Kalandlapodra* a szükséges változásokat. Ezután elköszönsz a boltostól és vendégeitől, majd továbbindulsz dél felé a falucskából. Lapozz a **289**-re.

321.

A halott Orkok a lábad előtt hevernek. Átkutatod a mocskos ruházatukat, melyek között négy Aranytallért találsz, amit magadhoz is veszel. Találsz továbbá náluk egy íjat és négy nyílvesszőt, amiket szintén magadhoz vehetsz. Lapozz a **305**-re.

322.

Az ajtó egy másik folyosóra nyílik. Egy darabig követed, majd bal oldalon egy ajtót veszel észre, amely mögül semmilyen hang nem szűrődik ki. Ha kinyitnád az ajtót, lapozz a **195**-re. Ha továbbmész az alagútban, lapozz a **32**-re.



323.

Hangosan felolvasod a tekercsen szereplő szöveget, és megparancsolod az állatoknak, hogy térjenek nyugovóra, akik erre szinte azonnal földre hajtják fejüket, és mély álomba szenderülnek. Azon gondolkodsz, hogy az egyik állatot magaddal vinnéd. Mivel az oroszlán és a sólyom veszélyesnek tűnnek, csak a majom jöhet szóba. Ha magadhoz veszed, lapozz a **293**-ra. Ha visszatérsz az elágazáshoz, hogy a másik irányba indulj, lapozz a **129**-re.

324.

Kézbe veszed a dárdát, és felkészülsz a dobásra. A dinoszaurusz a nagyobb célpont, ezért úgy döntesz, hogy őt veszed célba. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **167**-re. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **345**-re.

325.

Az alagút egy faajtónál végződik, amely mögül semmilyen hang nem szűrődik ki. Kinyitod, és egy szobában találod magadat, ahol ripityára tört bútorok hevernek szerteszét, a szemközti falon pedig egy másik ajtót pillantasz meg. Ahogy belépsz, az ajtó becsapódik mögötted, és ugyanabban a pillanatban a bútordarabok felemelkednek, és röpködni kezdenek szobában! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **232**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **355**-re.

326.

Amikor reggel magadhoz térsz, egy füves domb aljában találod magadat, és egy dél felé vezető ösvényt pillantasz meg. Mivel tudod, hogy a barlangokat is erre találod, elindulsz ebbe az irányba. Lapozz a **17**-re.

327.

Nem tudsz elmenekülni a Troglodíták nyílzápora elől. Kalandod itt véget ér.

328.

Felérsz az inda végéig, és legnagyobb meglepetésedre egy mesterséges állványon találod magadat. Ahogy felmászol rá, hogy le tudj ülni, üvöltést hallasz, majd egy Majomember ugrik a pallóra. Betolakodtál a bestia otthonába, aki ezt nem akarja megtorlatlanul hagyni.

Majomember	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Bármikor *elmenekülhetsz*, de ehhez le kell ugranod a földre – ha így tennél, lapozz a **194**-re. Ha lekaszabolod a fenevadat, lapozz a **335**-re.

329.

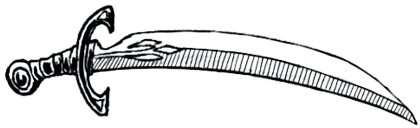
Az őrök azonnal neked támadnak, és egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	6	5
Második Troglodita	6	4

A második Harci Kör után lapozz a **383**-ra.

330.

Gyorsan beleteszed az ezüstdarabot a dobozba, és az ajtó kinyílik, mire a víztömeg a nagyobbik terembe zúdul. Az áradat magával sodor, majd a padlóhoz vág, és alaposan bevered a fejedet. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Teljesen átázva most megpróbálhatod kinyitni valamelyik másik ajtót. Ha a bal oldalival próbálkozol, lapozz a **70**-re. Ha a középsőn nyitnál be, lapozz a **103**-ra.



331.

Amint végzel a kalózokkal, látod, hogy a kapitány elkeseredetten küzd három kegyetlen gyilkossal. Gyorsan felkapod az egyik halott matróz kését, és a kapitány egyik támadója felé dobod. Dobj két kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **223**-ra. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **347**-re.

332.

A folyosó egy nagy teremben ér véget. A terem közepén egy hatalmas, a Gyíkkirályt formázó szobor magasodik, melynek lábánál két tagbaszakadt Troglodita strázsál. A fenyegetőnek látszó teremtmények egy arany fejpántot és bőrruhát viselő Troglodita Sámánt védelmeznek. Egyelőre még egyikük sem látott meg. Ha van egy íjad és néhány nyílvessző, lelőheted az egyiket – ha így teszel, lapozz a **317**-re. Ha előugrasz rejteked mögül, és frontálisan támadsz a Troglodi-tákra, lapozz a **358**-ra. Ha előbb inkább közelebb lopózol hozzájuk, lapozz a **6**-ra.

333.

Miután végeztél a Grannituszokkal, alaposabban is körbenézel, és találsz néhány Aranytallért, melyeket később átadhatsz a kapitánynak. A hátsó falon valamiféle szöveget fedezel fel, amit krétával írhattak oda. Ha alaposabban szemügyre veszed, lapozz a **91**-re. Ha inkább visszatérsz az ösvényre, lapozz a **146**-ra.

334.

Habár a híd meglehetősen rozogának tűnik, gond nélkül elbírja a súlyodat, és biztonságban átkelsz a szakadék túloldalára, ahonnan egy alagút nyílik, és erre indulsz. A járat balra kanyarodik, és egy apró termetű, nagy orrú és fülű, zöld bőrű teremtményt pillantasz meg. Egy Troglodita az, aki amint meglát, eliszkol az ellenkező irányba. Üldözőbe veszed, és egy jobbról nyíló alagútba fordultok be. Lapozz a **266**-ra.

335.

Legyőzted a Majomembert. Ahogy körbenézel, egy másik pallót látsz magasan a fejed fölött, ahonnan ellenfeled előzőleg rád vetette magát. Lehet, hogy van fent valamiféle kincs, de oda felmászni nem egyszerű dolog, főleg nem egy ember számára, ezért lemászol az indán, és továbbhaladsz dél felé. Lapozz a **288**-ra.

336.

Utolsó csapásod nyomán a Csontváz Harcos a padlóra zuhan, és darabjaira hullik. Körbenézel a szobájában, de az egyetlen használható dolognak a sisakja tűnik. Ha felpróbálod a fejedre, lapozz a **156**-ra. Ha ott hagyod, ahol van, és továbbmész a folyosón, lapozz a **370**-re.

337.

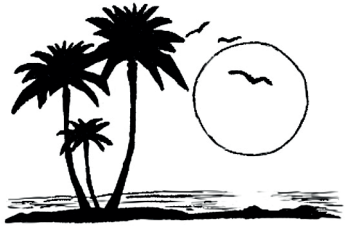
Miután kivégezted a Vérfarkast, visszatérsz a táborhelyedre, és nyugalmasan töltöd az éjszaka hátralévő részét. A pihenésért nyersz 1 ÉLETERŐ pontot, és másnap reggel jókedvűen folytatod küldetésedet. Lapozz a **185**-re.

338.

Ahogy a dinoszauruszra támadsz, a Gyíkember felüvölt, és arra ösztökéli a hátasát, hogy rád támadjon. Meg kell küzdened a hatalmas hüllővel!

Styracosaurus ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a fenevadat, lapozz a **84**-re.



339.

Azt mondod az öregnek, hogy kalandozó vagy, akit felbéreltek, hogy elkapjon egy tolvajt, aki egy értékes ékszert lopott el a munkaadódtól. Az öreg nemigen tud ehhez mit hozzáfűzni, de azért figyelmeztet, hogy elég sok kentaurt láttak a környéken őgyelegni. Megköszönöd az információt, és továbbhaladsz délnek. Lapozz a **265**-re.

340.

Óvatosan egyensúlyozol a domb és a tengeri sziklák közötti szűk ösvényen. A nap lassan a látóhatár alá bukik, és sötétedni kezd. Ha táborhelyet keresel éjszakára, lapozz a **71**-re. Ha éjszaka is továbbmenetelnél, lapozz a **154**-re.

341.

Csapkodó kezeiddel sikerül elkapnod egy fa gyökerét, mely a szirt külső oldalára nőtt. Megkapaszkodsz benne, és felhúzod magad az ösvényre. Mivel elég keményen megütötted magadat, zúzódásaid miatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot. Felfedezel egy csapást, mely csakhamar egy észak-déli ösvénybe fut bele, melyen délre, a barlangok irányába fordulsz. Lapozz a **261**-re.

342.

Míg mélyen alszol, egy arra kóborló fenevad szagolja ki táborhelyedet. Szerencsére a közeledő bestia zajt csap, és még időben talpra ugrasz. Dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen teremtmény vert fel álmodból, és játszd le vele a csatát!

Dobott szám	*Teremtmény*	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	Vámpírdenevér	5	4
2	Óriáspatkány	5	4
3	Goblin	5	5
4	Ork	6	5
5	Farkas	7	6
6	Troll	8	8

Ha nyersz, lapozz az **252**-re.

343.

Az ösvény végét lezáró fal egy szántóföldet határol le. Átlesve a falon egy rongyos alakot látsz. Ha közelebbről is megnéznéd magadnak, lapozz a **49**-re. Ha nem törődsz vele, és az elágazáshoz visszatérve inkább továbbhaladsz dél felé, lapozz a **227**-re.

344.

A férfi megvonja a vállát, amikor elmondod neki, hogy kincsvadász vagy. – A Trogloditáknak nem sok kincsük van a járatokban, de talán a mostanában felbukkanó Gyíkembereknek több van – dünnyögi. Úgy döntesz, ideje indulni, és megkérdezed a férfit, merre tudnál továbbmenni. Lapozz a **66**-ra.

345.

Célt tévesztesz, a Gyíkember így felfigyel rád, és hátasát megsarkantyúzva feléd vágtat. Meg kell küzdened a Styracosaurussal!

Styracosaurus	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 10

Ha győztél, lapozz a **84**-re.

346.

Az alagút egy másik, az előbbinél kisebb barlangba vezet. A teremben szerteszét apró állatok tetemei hevernek. A barlang túlsó végén egy nagyobb kőtömb áll, ami a vastagon rászáradt vérfoltok alapján valamifél áldozati oltárnak tűnik. Az emelvényen egy visszataszító külsejű Kétfejű Gyíkember áll, aki azóta szemmel tart, hogy beléptél a barlangba. A fenevad egy rúnákkal ékesített fabotot tart a kezében, melyet feléd emel – azonnal rájössz, hogy a Gyíkember Papba botlottál! Ha gondolkodás nélkül kardot rántasz, és megtámadod, lapozz a **8**-ra. Ha valami más tárgyat vetnél be ellene, lapozz a **310**-re.

347.

A késed a kalóz felé repül, de nem találja el. Nincs más választásod, közelharcban kell megvívnod vele!

Bivalyerős Kalóz ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzöd, lapozz az **58**-ra.

348.

Az éjjel eseménytelenül telik, és reggel kipihenten ébredsz. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot! Elszántan kelsz útra, hogy minél előbb rálelj a barlangokra. Lapozz a **270**-re.

349.

Ahogy a ládához érsz, a kezed azonnal hozzáragad, majd egy óriási, ökör formájú csapó lendül elő belőle, és keményen fejbe vág! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Egy Imitátor fogságába estél, aki ládának álcázta magát, és most meg kell küzdened vele.

Imitátor	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

A csata idejére 2 ponttal csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET, mert a kezeidet továbbra is a teremtmény fogja le. Ha így is legyőzöd, lapozz a **282**-re.

350.

Az ajtó egy aprócska, és teljesen üres szobába nyílik, mely nem kisebb, mint egy gardróbszekrény. Ahogy belépsz, az ajtó döbbenetedre becsapódik mögötted, és víz kezdi megtölteni a helyiséget. Megpróbálod kinyitni az ajtót, de az nem enged. Egy aprócska dobozt pillantasz meg az ajtón, melynek tetején egy keskeny nyílás tátong, alatta pedig egy felirat: „Ezüsttel fizess a távozásért". Ha van nálad egy darab ezüst, és beledobnád, lapozz a **330**-ra; ha nincs, lapozz a **264**-re.

351.

Az ösvény a fák közül a fövenyre vezet. A dzsungel dél felé áthatolhatatlan, ezért úgy döntesz, hogy észak felé indulsz. Ahogy a homokos parton haladsz, egyszer csak csattogó zajra leszel figyelmes a hátad mögül. Megfordulsz, és egy veled szinte azonos magasságú Óriásrákkal nézel farkasszemet. A fenevad ollóit csattogtatva feléd indul.

Óriásrák ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

A part mentén észak felé szaladva bármikor *elmenekülhetsz* – ez esetben lapozz a **170**-re. Ha végzel az Óriásrákkal, lapozz a **115**-re.

352.

Az alagút jobbra kanyarodik, majd egy faajtóhoz vezet, mely mögül semmilyen zaj sem szűrődik ki. Benyitsz, és egy üres szobában találod magadat, ahonnan a szemközti falon lévő ajtón lehet továbbhaladni. Ahogy keresztülhaladsz a szobán, a mögötted lévő ajtó váratlanul bevágódik. Megpróbálod kinyitni a szemközti kijáratot, de az többszöri erőfeszítésedre sem moccan meg. Hogy rémületed teljes legyen, az az ajtó is zárva van, amin keresztül ide érkeztél. Hirtelen egy kísérteties hang csendül föl. – Isten hozott! Ha élve akarsz kikerülni ebből a szobából, akkor meg kell válaszolnod a kérdéseimet. Ha rossz választ adsz, elpusztulsz! – Nincs más választásod, helyes választ kell adnod!

– Egy Öböl-labda meccsen az első körben 90-et futnak, majd a második kör után a futások átlaga 120. Hány futás volt a második körben? – teszi fel a kérdést. Ha kiszámoltad a választ, lapozz ahhoz a fejezetponthoz. Ha nem tudod a választ vagy a történet nem értelmesen folytatódik, lapozz a **18**-ra.

353.

Leérkezel a verem mélyére, és felfedezed a hang forrását – egy förtelmes, rothadó testű Ghoul az, amely a földön ülve lakmározik mindenféle gyomorforgató állati maradványokból. Jöttödre elhajítja undorító táplálékát, és friss hús reményében veti rád magát.

Ghoul	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha a teremtmény négyszer megsebez, lapozz a **30**-ra. Ha végeztél vele, lapozz a **256**-ra.

354.

A nyílvessző elkerül, amiből rájössz, hogy a Troglodi-ták játszanak veled, így van némi esélyed a túlélésre. Amikor újabb nyilat lőnek ki a rád, rohanni kezdesz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 és 5 között van, lapozz a **222**-re. Ha 6-ost dobtál, lapozz a **95**-re.

355.

Egy asztalláb egyenesen a lapockáid közé csapódik. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Eléred az ajtót, de az zár-va van, és egy bronz borítású kulcslyukat veszel észre rajta. Ha van nálad egy bronzkulcs, lapozz a **240**-re. Máskülönben lapozz a **73**-ra.

356.

Rátámadsz az Élőhalott Gyíkkirályra, aki még úgy is félelmetes ellenfél, hogy a majmod láttán halálra van rémülve.

Élőhalott Gyíkkirály ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 18

Ha a te győzelmeddel ér véget a küzdelem, lapozz a **241**-re.

357.

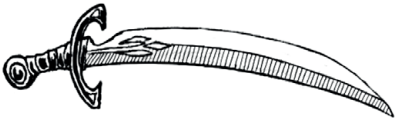
A kikötőbe mész, ahol egy óra várakozás után valóban befut a kincsvadászok hajója. Miután kiköt, és leeresztik a pallót, megkeresed a kapitányt, akitől megkérdezed, velük tarthatsz-e következő útjukon. – Úgy nézel ki, mint aki tud harcolni – mordul fel a tagbaszakadt férfi, akinek izmos mellkasán egy hatalmas sebhely fut végig. – Utunkon biztos lesz pár csetepaté. Ha hajlandó vagy harcolni embereim oldalán, velünk jöhetsz – közli ajánlatát, amire azonnal igent mondasz. A legénység gyorsan felkészíti a hajót az induláshoz. A hajószakács lép melléd, és a raktérbe vezet, majd közli, hogy mivel a fedélzeten nincs túl sok hely, ezért a raktérben helyezd el a felszerelésedet. Úgy döntesz, inkább rajta tartod szemedet a hátizsákodon, és magaddal viszed a fedélzetre. A matrózok felhúzzák a horgonyt, és lassan elhagyjátok a kikötőt. Lapozz a **134**-re.

358.

Ahogy berontasz a barlangba, az őrök riadót fújnak, és lándzsáikkal rád támadnak. Egyszerre küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Troglodita	6	5
Második Troglodita	6	4

Két Harci Kör után lapozz a **383**-ra.



359.

A nagyhatalmú Pap holtan terül el. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért legyőzted e kegyetlen ellenfelet! Ha undorodat legyőzve átkutatod a visszataszító barlangját, lapozz a **128**-ra. Ha inkább azonnal elhagyod a helyiséget a balra nyíló alagúton át, lapozz a **14**-re.

360.

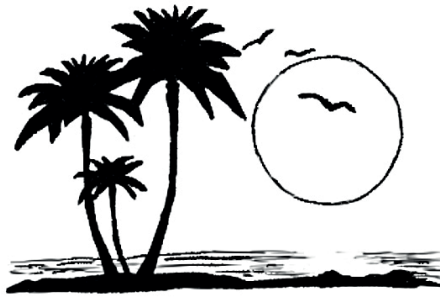
A Gyíkember nyila egyenesen a combodba fúródik. A nyílhegy ráadásul mérgezett, ezért vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Ha még életben vagy, meg kell küzdened a bestiával.

Elit Kétfejű Gyíkember ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha végeztél vele, lapozz a **218**-ra.

361.

Amint fent a fedélzetre lépsz, a kapitány azonnal az általad zsákmányolt aranyat vagy kincseket követeli, amin meg kell osztozni a legénységgel. Ha odaadod neki szerzeményeidet, lapozz a **180**-ra. Ha azt mondod neki, hogy üres kézzel tértél vissza, lapozz a **397**-re.



362.

Átkokat szórva oldasz kereket, de a Vérfarkas eközben egy utolsó csapást visz be neked (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, ahogy *menekülés*kor szokásos). Csakhogy ez a sebesülés sokkal súlyosabb, mivel a fenevad megfertőz a likantrópiával, ami Vérfarkassá változtatja az embereket. Kezdesz belázasodni. Van-e nálad nadragulya? Ha igen, lapozz a **298**-ra. Máskülönben lapozz a **169**-re.

363.

A férfi hosszú, vékony kardjával a levegőbe suhint, és ismerteti a szabályokat. – Az első találat nyer! – A küzdelem addig tart, amíg valamelyikőtök meg nem nyer egy Harci Kört.

Feketeruhás Ember ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha te nyered az első Harci Kört, lapozz a **92**-re. Ha az útonálló viszi be az első csapást, lapozz a **313**-ra.

364.

A szoba teljesen üres, leszámítva két pajzsot, melyet a távolabbi falhoz támasztottak. Mindkettő mestermunkának látszik, az egyiken egy oroszlán, a másikon pedig egy sas ábrája látható. Ha az oroszlánosat veszed magadhoz, lapozz a **203**-ra. Ha a sassal ékesítettet ragadod meg, lapozz a **176**-ra. Amennyiben egyikre sem tartasz igényt, és nélkülük haladsz tovább a folyosón, lapozz a **39**-re.

365.

A hullámokkal viaskodva, levegő után kapkodva éred el a csónakot. A rajta fekvő test egy halász teteme, melyet átkutatva találsz pár aranyat és egy dárdát. A halászt kitekered a vitorlakötélből, és belököd a tengerbe, hogy a hullámsírban aludja örök álmát, ahogy talán ő is szeretné. Visszatérsz a hajóhoz, és a legénység felsegít a fedélzetre. Lapozz a **361**-re.

366.

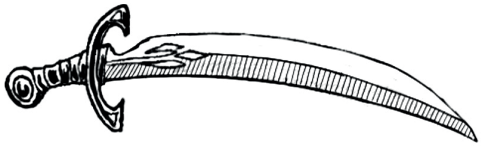
Legyőzted a Vérfarkast. Ha a fenevad akár csak egy Harci Kört is megnyert a közdelem során, lapozz a **138**-ra. Ha anélkül győzted le, hogy megsebzett volna, lapozz **337**-re.

367.

Miután a Fekete Oroszlán-csontváz holtan terül el, figyelmedet az Élőhalott Gyíkkirály felé fordítod. A haramia előhúzza Lángpallosát. Ha megvan még a Lángpallosod, lapozz a **284**-re. (Emlékezz rá, hogy amennyiben eddigi kalandod során 30 pontnyi sebzést bevittél már vele, úgy elvesztette erejét, és csak közönséges kardként számíthatsz rá.) Ha nincs, de van egy rozsdás késed, lapozz a **224**-re. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **379**-re.

368.

A nyíl pár centivel elvét. Abba az irányba rohansz, amerről a nyíl jött, de csak egy fekete köpenyes alakot látsz, amint eltűnik a fák között. Túl gyors, hogy esélyed legyen utolérni, ezért feladod az üldözést, és visszatérsz az ösvényre. Lapozz a **277**-re.



369.

A gyógyító megvonja a vállát. Úgy döntesz, itt az ideje távozni, ezért megkérded, merre tudsz továbbmenni. Lapozz a **66**-ra.

370.

Az alagút miután balra kanyarodik, egy barlangba torkollik, melynek közepén a teret kettéosztva egy szakadék tátong, amely fölött egy fahíd ível át. Az innenső oldalon egy kötélhágcsót pillantasz meg. Ha a hídon átkelve folytatod utadat, lapozz a **334**-re. Ha inkább a hágcsón ereszkedsz le, lapozz a **143**-ra.

371.

Lebuksz, és a bútor apró darabokra törve a falon csattan melletted. Gyorsan felkapod a kulcsot, bedugod a zárba, és ezúttal sikerrel jársz. Kinyitod az ajtót, és gyorsan bezárod magad mögött. Egy újabb alagútban találod magadat, melyen addig haladsz, amíg egy elágazáshoz nem érsz. Lapozz a **117**-re.

372.

Találsz néhány követ, melyek egy kis védelmet biztosítsanak a számodra, és összegyűjtesz némi aprófát, hogy tüzet gyújthass. Tábortüzed mellett megpihenve nem tart sokáig, hogy az egész napos erőfeszítés után álomba merülj. Dobj egy kockával! Ha a kapott érték 1–3 közötti, lapozz a **244**-re. Ha az eredmény 4–6 közötti szám, lapozz a **211**-re.

373.

Egy ezüst gyűrűt kapsz a férfitől, aki szerint az ékszer ráadásul meg is van *áldva*, ezért ha megátkoznak, vagy ha elátkozott tárggyal érintkezel, a gyűrű semlegesíti annak hatását. Elköszönsz tőle, majd továbbindulsz délnek. Lapozz a **340**-re.

374.

Miután levágtad egyik csápját, az Óriáspolip hatalmas buborékzuhatag közepette visszamerül a háborgó tajtékok alá. A kapitány megköszöni, hogy legyőzted a szörnyet, és hálája jeléül kapsz tőle egy kis zöld pasztát, melyet szőlőlevélbe csavartak. Elmagyarázza, hogy ha a sebeidre kensz belőle, elősegíti gyorsabb gyógyulásodat. A gyógyír három adagra elég, és ha használod, 3 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Megköszönöd az adományt a kapitánynak, majd egy kicsit megpihensz a fedélközben. Lapozz a **48**-ra.

375.

Megegyezel a matrózokkal, hogy vállalod az őrséget, amíg ők az elásott kincs után kutatnak. Egy fa árnyékába húzódsz, és onnan követed figyelemmel, amint a kincsvadászok azon veszekednek, hogy hol is kellene elkezdeni a kincs után ásni. Végül egyikük egy térképet húz elő, melyet állítása szerint a kalózoktól szerzett, akik korábban rátok támadtak, és az egyik partszakaszon ásásba kezdenek. Elég kellemes az árnyékban heverészni, és csakhamar elbóbiskolsz. Dobj három kockával! Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **202**-re. Ha az összeg nagyobb az ÜGYESSÉGEDNÉL, lapozz a **229**-re.

376.

Sehogy sem tudod elérni az ajtót. Arra ítéltettél, hogy a Koponyák Sivatagában addig bolyongj, amíg szomjan nem halsz, vagy pedig egy Gyíkemberekből álló őrjárat le nem mészárol. Kalandod itt véget ér.

377.

A Styracosaurus valóban nem lát, ám a levegőbe szimatolva képes kiszagolni, hogy merre jársz. Gyorsan körberohanod, mielőtt kitalálná, hogy nincs egyedül a barlangjában. Ha felszaladsz a lépcsőkön, lapozz a **188**-ra. Ha inkább a jobb oldali átjárón távozol, lapozz a **120**-ra.

378.

– Sajnos nem – tárja szét karját a férfi. Át kell adnod neki két tárgyat a hátizsákodból. A férfi az alábbi sorrendben választja ki a neki tetsző első két tárgyat felszereléseid közül: ezüst tőr, nadragulya, íj és nyilak, élelmiszer. Veszteségedet ne felejtsd el jelölni a *Kalandlapodon*, majd lapozz a **340**-re.

379.

A Lángpallos nélkül esélyed sincs, hogy megvédd magad az Élőhalott Gyíkkirállyal szemben. Csapást csapás után zúdít rád, és nem sok idő kell ahhoz, hogy holtan zuhanj a haramia lábai elé. Elbuktad a küldetésedet!

380.

Miközben menekülsz a Gyíkember elől, egy lábszárcsontra lépsz, és kificamítod a bokádat. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Az alagúton folytatod az utadat. Lapozz a **72**-re.

381.

Nem találsz más utat, ezért visszaindulsz arra, amerről jöttél. Felmész a lépcsőkön, majd egyenesen haladsz tovább az alagútban. Lapozz a **94**-re.

382.

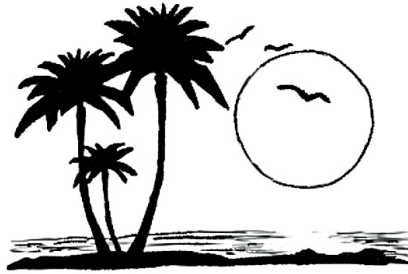
Ahogy a nő feléd fordul, rádöbbensz, hogy a hajkoronája nem más, mint kígyók valóságos füzére! A nő valójában egy Medúza, akinek tekintete kővé változtatja az embereket, ezért gyorsan becsukod a szemedet. Mit teszel? Ha van nálad egy tükördarab, lapozz a **301**-re. Ha nincs, megpróbálhatsz kimenekülni a szobából – lapozz a **27**-re.

383.

Ahogy az őrökkel küzdesz, a Sámán egy varázslatot mormol, és hamarosan azt érzed, hogy kardforgató kezed teljesen elzsibbad. Pillanatokkal később már az egész tested érzéketlenné válik, majd lábaid gyökeret eresztenek a padlóba, és képtelen vagy megmozdulni. A Sámán odalép hozzád, és magatehetetlenül szenveded végig, amint kését beléd mélyeszti. Kalandod itt véget ér.

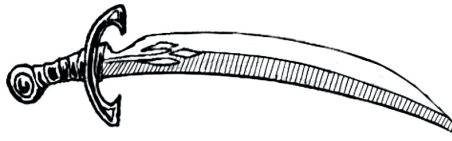
384.

A többi matróz nem nagyon akarózik megmenteni a férfit, mint magyarázzák, már rengetegszer dőltek be ennek a trükknek, és valószínűleg ez is egy csapda volt. A hajó halad tovább délnek, és nemsokára meglátjátok az öblöt, ahol hajóutad véget ér. Lapozz a **79**-re.



385.

Négy másik matrózzal vízre szálltok, és a barlang felé indultok. Odabent látod, hogy a víz a homokos tengerparton ér véget. A hajó megáll a parton, és kiszálltok. A barlang bejáratán át beszűrődő fény nem elég, hogy jól láss, ezért meggyújtod a lámpásodat. A barlang hátuljában két folyosót látsz. Ha a bal oldalit kutatnád át, lapozz a **392**-re; ha inkább a jobb oldalit, lapozz a **111**-re.



386.

Az ajtó egy másik alagútba torkollik, ami zsákutcának bizonyul, ám a végét lezáró falának egy létrát támasztottak, ami felfelé vezet. Felmászol rajta, és egy folyosón találod magadat, melyet követve csakhamar ismét egy lezárt falhoz érkezel. Ezúttal azonban a réz karkötőd ismét felizzik, és egy titkos ajtó körvonalai rajzolódnak ki a falon. Az ajtó jobb oldalán egy fogantyú található szemmagasságban. Ha elolvastad a versikét a Grannituszok barlangjában, lapozz a **294**-re. Ha van egy kristályod, és megpróbálod beletenni a mélyedésbe, lapozz a **135**-re. Amennyiben inkább a fogantyúval próbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **88**-ra.

387.

Ahogy a sisak hozzáér a fejedhez, azonnal fájdalom járja át testedet. Gyötrelemben, kétségbeesve rántod le magadról a sisakot, és a szoba sarkába hajítod. A bénító fájdalomtól vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Átkozódva hagyod el a szobát. Lapozz a **370**-re.

388.

A fiatalembert felismered, ő az akit korábban az erdőben megmentettél. Ő is felismer, és bemutat az apjának, aki a bolt tulajdonosa. A férfi megköszöni neked, hogy megmentetted a fiát, és hálája jeléül felajánlja, hogy bármit féláron vehetsz meg botjában. Ha a felsorolt portékák közül bármit megvennél, csak a megjelölt ár felét kell kifizetned érte. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **320**-ra.

389.

A kacsnak sikerül köréd tekerednie, felemel, és a vázába hajít, melynek aljában erős sav lötyög. Kétségbeesetten próbálsz kimászni a vázából, de az tele van éles tüskékkel. Nincs menekvés a Hatalmas Vázanövény karmai közül, melynek te leszel a következő ebédje.

390.

Hamarosan egy, a bal oldali falon lévő ajtóhoz érkezel, amely mögül sziszegő hang hallatszik ki. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **141**-re. Ha továbbmész, lapozz a **61**-re.

391.

Ahogy megjelensz a tisztáson, a Hobgoblinok abbahagyják a veszekedést, és előhúzott karddal feléd fordulnak. Egyszerre küzdj meg velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hobgoblin	6	6
Második Hobgoblin	6	5

Bármikor *elmenekülhetsz* az ösvényen – ez esetben lapozz a **208**-ra. Ha legyőzöd őket, lapozz a **46**-ra.

392.

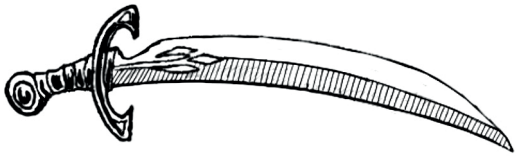
Az egyik matróz veled tart, a többiek pedig a másik járatba indulnak. Meglepetésedre ez az alagút mesterségesen készült, és a falakat leszigetelték. Az alagút egy vasajtónál végződik, mely a tengervíztől teljesen elrozsdásodott. Nincs bezárva, ugyanakkor elég nehéznek tűnik kinyitni, mert a zsanérok is elrozsdásodtak. Ha mégis megpróbálod kinyitni, lapozz a **113**-ra. Ha inkább visszatérsz a csónakhoz, lapozz a **100**-ra.

393.

Az őr összecsuklik ütésed alatt. A másik őr gyorsan észbe kap, és a bárdjával rád támad, miközben a Sámán hátrébb lép.

Troglodita ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

A második Karci Kör után lapozz a **23**-ra.



394.

Elmagyarázod küldetésed célját, és megkérdezed a férfiakat, hogy tudnak-e valamit az Élőhalott Gyík-királyról. Vállukat vonogatva annyit közölnek, hogy a barlangok, amiket keresel, innen távolabb, dél felé találhatóak, de ők maguk sosem jártak azon a környékén. Hozzáteszik, hogy egy kalandozó azonban, aki egyszer behatolt a barlangokba, és élve tért vissza, a falujukon keresztülhaladva elmondta, hogy életét egy nagyhatalmú gyógyítónak köszönheti, aki szintén a barlangokban vert tanyát. Úgy tűnik, ez a gyógyító elég jól védelmezi magát, és még mindig életben kell, hogy legyen. Megköszönöd az információt, amiért nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha azt is megkérdezed tőlük, hogy hol szerelkezhetnél fel némi élelemmel, lapozz a **235**-re. Ha inkább elhagyod a falucskát, lapozz a **289**-re.

395.

Miközben észrevétlenül próbálsz osonni, közben véletlenül belerúgsz egy kőbe, mely hangosan végiggurul a földön, mielőtt nekicsapódna a hatalmas csontváznak, melyben a teremtmény alszik. A bestia azonnal felébred, és magához ragadja bunkóját, amit idáig párnának használt. A Tengeri Troll elbődül, majd rád támad.

Tengeri Troll ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

A veled tartó tengerész lebénul a rémülettől, ezért nincs segítségedre a csatában. Tehetetlen társadat magaddal rángatva bármikor *elmenekülhetsz* az alagúton át – ha így tennél, lapozz a **100**-ra. Ha legyőzöd a teremtményt, lapozz a **163**-ra.

396.

A keskeny csapás egyenesen a sűrű erdőbe vezet, ahová elég kevés napfény szűrődik be, szinte félhomályban botorkálsz. Igen kísérteties helyen jársz – egy erdőben vagy, ám semmiféle madárcsicsergést nem hallasz, pusztán az avar zizeg a lépteid alatt. Éppen azon töprengsz, mitől van ilyen csend, amikor minden világossá válik. Valaki lesben áll a fák között, és most egy nyilat lő feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **368**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **209**-re.

397.

Minthogy látcsövén keresztül minden embere mozgását követte, a kapitány hangosan felröhög hazudozásod hallatán. Emberei körbevesznek, majd miután félholtra vernek, elveszik aranyaidat, majd a tengerbe hajítanak. Kalandod itt véget ér.

398.

Ahogy a hajó megdől, a kapitány a fedélzetre zuhan, beveri a fejét, és eszméletlenül terül el a hajópadlón. A legénység utasítások híján tétovázni kezd, ezért gyorsan kell cselekedned. Ha utasítod őket, hogy haladjanak tovább, mert a nehezén már túl vagytok, lapozz a **269**-re. Ha inkább arra dirigálod őket, hogy az evezőkkel élesen jobbra forduljanak, lapozz a **238**-ra.

399.

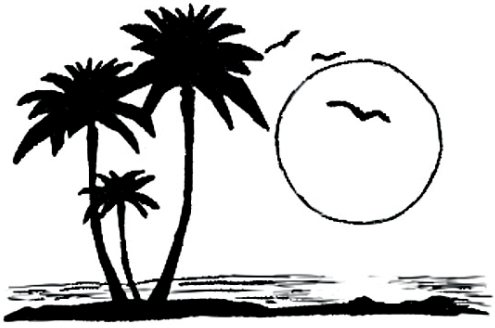
Az Élőhalott Gyíkkirály Lángpallosával ádázul rád ront. Küldetésed eddigi legnehezebb küzdelme következik!

Élőhalott Gyíkkirály ÜGYESSÉG 14 ÉLETERŐ 18

Ha valahogy sikerül legyőznöd a haramiát, lapozz a **241**-re.

400.

Nem is vagy tudatában, hogy mély álomba merültél, mígnem egy szellő nem simogatja meg arcodat, melyre felriadsz. Körbenézel, és azt látod, hogy egy óriás sas ül melletted a szárnyaival csapkodva. Már éppen rántanád elő kardodat, amikor egy kis cetlit veszel észre a sas lábához rögzítve. Óvatosan leveszed, és elolvasod az írást, amelyen ez áll: „Egy kis segítség. De ne gondold, hogy ez szokás! Nikodemusz!” Egy pillanatra eltöprengsz azon, hogy a Feketehomok Kikötőből Nikodémusz hogyan tudott egy óriás sast befogni erre a feladatra, mindenesetre hálásan mászol fel az állat hátára, mely nekirugaszkodik, majd észak felé száll. Amikor az Osztriga-öbölhöz értek, a sas leereszkedik a kikötőben. Ahogy lemászol a hátáról, a halászok köréd gyűlnek, hogy üdvözöljék visszatértedet. Részletesen beszámolsz neki kalandodról, és arról, hogy miként győzted le az Élőholt Gyíkkirályt. Allansia újra biztonságban van! No és nem mellesleg az Osztriga-öböl lakóinak ismét van egy hőse…



Steve Jackson és **Ian Livingstone**
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kötetei:

1.	Halállabirintus	1989
2.	A Tűzhegy Varázslója	1989
3.	Az országút harcosa	1989
4.	A Gyíkkirály szigete	1989
5.	A Skorpiók Mocsara	1989
6.	A Káosz Fellegvára	1990
7.	A Vértengerek	1990
8.	A Hóboszorkány barlangjai	1990
9.	Bajnokok próbája	1990
10.	A Haláltalizmán	1990
11.	A rémület útvesztője	1990
12.	Tolvajok Városa	1991
13.	A Szamuráj kardja	1991
14.	Az Elátkozott ház	1991
15.	A Pusztítás Maszkjai	1991
16.	A Végzet Erdeje	1991
17.	A varázsló kriptája	1993

Kaland Játék Varázslat (Rakéta könyvek) kötetei:

1.	A Shamutanti Dombok	1992
2.	Kharé - A Csapdák Kikötővárosa	1992
3.	Hét Sárkánykígyó	1992

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kézikönyve:

	TITÁN	1991

Fantázia Harcos (Új Vénusz kiadó) kötetei:

1.	Űr-Orgyilkos	1992
2.	A Mélység Rabszolgái	1992
3.	A Ketheri Maffia	1993
4.	Robot Kommandó	1993
5.	Égi Fejedelem	1993
6.	Lázadók Bolygója	1993
7.	Találkozás F.E.A.R.-rel	1993
8.	Csillaghajó	1993
9.	Csillagközi Fejvadász	1993
10.	Lopakodó Lelkek	1993
11.	A halál Seregei	1993

Kaland Játék Varázslat (Új Vénusz kiadó) kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó) kötetei:

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland Játék Kockázat (ZAGOR.HU) kötetek:

1.	A Sárkány szeme	2009
2.	A Pusztító	2009
3.	Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4.	Vérescsont	2010
5.	Éjsárkány	2010
6.	A Múmia Átka	2010
7.	A Mélység démonai	2010
8.	Éjféli Tolvaj	2010
9.	A Lidérckastély mélyén	2010
10.	A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010
14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011
20.	A Hercegek viadala: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011
22.	Örjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25. évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014
41.	Szellemvadászok	2015
42.	A Halálúr erődje	2015
43.	Démonlovagok	2015
44.	Mágusvadász	2015
45.	Vérescsont (színes)	2015
46.	A Gonosz Kapuja	2016
47.	A Kígyóemberek birodalma	2016
48.	A Bíbor Áradat	2016
49.	A Pusztító (színes)	2016
50.	A Rettegés háza	2016
51.	Az Álmok Erdeje	2017
52.	A Káosz Fellegvára (színes)	2017
53.	A Veszedelmek Kikötője	2018
54.	A Halál Kapuja	2018
55.	A Gyíkkirály visszatérése	2019

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

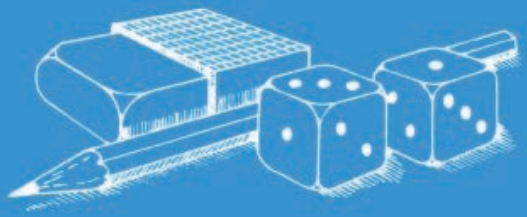
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

Pár év telt csak el azóta, hogy a Tűz-szigeten elő Gyíkkirállyal végzett egy bátor kalandozó, és Osztriga-öböl békés lakói megszabadultak rabigájuktól. Mindenki abban bízott, hogy ezzel véget érnek szenvedéseik, ám most olyan hírek kaptak szárnyra, miszerint a fenevadat visszahozták a halálból. Az élőhalottat egy nagyhatalmú pap segíti, és együttes erővel szervezik újjá Gyíkember-seregüket, hogy bosszút álljanak azokon, akik korábban elmenekültek a karmaik közül.

TE a hírhedt Feketehomok Kikötőben pihensz épp, mikor Nikodémusz, a híres varázsló magához hívat. TÉGED jelöltek a feladatra, hogy végezz az Élőhalott Gyíkkirállyal!

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!